TORMENTA

ANO 1 • NÚMERO 5 • R$ 3,00

Nagahs

O POVO COBRA DE ARTON

O poder é infinito...

...mas a edição é limitada!

A primeira mini-série VICTORY encadernada em um só volume. Edição especial limitada para colecionadores. Faça sua reserva pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159

Rastejarás sobre teu ventre...

Nesta edição estamos apresentando as Nagahs, uma antiga ra;ca de mulheres cobra (e homens também, em minoria) que apesar da aparência monstruosa para os olhares menos acostumados, são seres honrados e nobres, seguidoras de Allihanna que combatem o deus dos monstros Megalokk e de Sszzaas, o senhor das serpentes venenosas. E melhor ainda, com regras para que os jogadores criem personagens dessa raça altiva.

Elas eram desconhecidas até agora, afinal, como dissemos em edições anteriores, Arton é um mundo vasto.

Inúmeras regiões da parte Norte do continente ainda permanecem praticamente intocadas, como as Montanhas Sanguinárias, o Deserto da Perdição, a Floresta de Greenaria, sem mencionar as ilhas de Galrásia e os mares artonianos.

Até mesmo nas regiões tidas como civilizadas, nem tudo se conhece completamente. Seriam necessários centenas de tomos para elucidar todos o mistérios do mundo de **TORMENTA**.

Tal é a prova disso que foram necessárias duas edições para se conseguir prover uma descrição de todas as nações que compoem o Reinado — uma pequena pequena parte habitada, se comparada com toda a área do continentes Norte e Sul.

Nessa revista que você tem em mãos, estão as nações que faltavam, completando o tão aguardado Reinado. Yuden, reino do infame Príncipe Mitkov é descrito, mostrando como um ditador pode ser visto como herói por seus súditos; Wynlla, onde a magia é comum e os magos são a casta regente; Salistick; onde os habitantes esqueceram os deuses e os deuses os esqueceram também. Além de velhos conhecidos, como Tapista e Hongari, com seus minotauros e halflings. Os já conhecidos Cavaleiros da Ordem da Luz finalmente apareceram em Bielefeld.

Nas páginas centrais, um poster mapa duplo, com a divisão política de um lado e a geografia de Arton do outro. Em um tamanho menor, mas fácil de ser levado às mesas de jogo.

Um velho amigo de Tormenta reaparece em Amargura e Ressentimento, o conto dessa edição; o elfo negro Belforam, com sua missão sangrenta. Ele foi mostrado em **TORMENTA #2**, na matéria sobre os Elfos Negros.

Uma edição de lugares exóticos, heróis insuspeitos e vilões amargurados.

O que mais pedir de um mundo de RPG?

Os Esguios Editores

Gorendill: Farbos 2

Um aventureiro anão e seu misterioso machado rúnico

Nagahs 4

Conheça as orgulhosas servas de Allihanna conhecidas como o povo-cobra

O Reinado: Parte 2 10

A última parte da descrição das nações de Arton.

Amargura e Ressentimento 24

Um conto sobre Berforam, o líder dos elfos negros de Arton

O Necromante Responde 30

Dúvidas, tecnologia, martelos...

capa: André Vazzios

Diretor: Ruy Pereira • **Editores Executivos:** J.M.Trevisan, Rogério "Katabrok" Saladino • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** André Vazzios, André Valle, Antonio Augusto Shaftiel e Joe Prado • **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Números Atrasados:** Viviane Assis, Luzia Begalli • **Administração, Redação e Publicidade:** Rua Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP • **Telefax:** (11) 3849-1159/3849-2266 • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação bimestral da Trama Editorial Ltda, Ano I, #5, junho de 2001. AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

FARBOS o Anão

Farbos era uma criança anã, viajando com seus pais — Ferios, um guerreiro anão, e Marla, uma pacífica anã — e com o amigo de seu pai, o também guerreiro Tarok, para Gorendill.

Ferios e Tarok eram amigos de longa data. Tinham participado de várias aventuras juntos, mas Ferios decidiu abandonar a vida de perigos quando conheceu Marla. Casou-se e teve um filho, Farbos. Eles estavam viajando quando foram atacados por um bando de hobgoblins. Ferios e Tarok enfrentaram e venceram os hobgoblins, mas Marla morreu no combate.

Profundamente abalado, Ferios tomou uma dura decisão: deixou seu filho aos cuidados de Tarok, dizendo que voltaria a Doherimm — o reino secreto dos anões — para velar sua esposa e partir em uma cruzada contra os goblinóides de Arton-sul, para se redimir. Disse que ficassem em Gorendill, para que, se um dia voltasse, pudesse encontrá-los, e assim partiu.

Farbos era então uma criança. Tarok fixou moradia em Gorendill e passou a trabalhar para a Milícia da cidade. O tempo passou e Tarok ensinou Farbos a lutar como um guerreiro. Quando atingiu a adolescência, aos 30 anos, decidiu se tornar um aventureiro. Reuniu-se a um grupo de aventureiros novatos e juntos começaram a procurar

missões para ganhar a vida.

Em sua primeira aventura, Farbos encontrou um machado mágico cheio de runas, que curiosamente só mostrava seus poderes para ele. Pediu a um mago que traduzisse as runas, e ele disse que as runas mostravam os nomes de seus usuários, e que nele estava o nome de seu pai! Ele tomou isso como um sinal.

Farbos está agora reunindo um grupo de aventureiros para ir até Arton-sul em busca de seu pai. Ele promete aos interessados que todos os tesouros que conseguirem serão seus, pois a única coisa que deseja é encontrar seu pai.

Farbos é um jovem anão duro e retraído, marcado por sua tragédia familiar. Farbos também desenvolveu grande ódio pelos hobgoblins, matando todos que encontra. Ele chega a ser intolerante com outras raças de goblinóides, mas odeia hobgoblins.

Farbos já ouviu falar da Aliança Negra. Se alguma guerra estourar, ele está pronto para ir para a linha de frente e matar todos os hobgoblins que puder. Farbos já ouviu falar da terrível Tormenta, mas sabe que não tem poder para fazer nada a respeito.

Farbos é muito retraído. Fala pouco, bebe pouco (bem, pelo menos para os padrões dos anões...) e mantém em sua mente que deve encontrar seu pai. Odeia profundamente os hobgoblins, atacando qualquer um deles assim que o avistar. Ele despreza todos os outros goblinóides por serem aliados destes, mas pode tolerar sua presença — por algum tempo, pelo menos.

Rumores e Boatos

• Dizem que o pai de Farbos se corrompeu, e tornou-se um dos soldados mais avançados de Thwor Ironfist. Dizem que ele já revelou a localização de Doherimm para os goblinóides, e que agora Thwor deteve seu ataque a Khalifor para fazer um ataque subterrâneo a Doherimm.

• Farbos já esteve em Arton-Sul, e descobriu que a história sobre o exército goblinóide é verdadeira. Agora ele pretende fazer com que o Reinado mobilize seus exércitos contra a ameaça.

• Farbos já fez parte de um grupo de aventureiros que incluía alguns famosos heróis de Arton, como Katabrok, Abdullah e Vladislav Tpish.

• O Machado Rúnico que Farbos possui é um artefato mágico extremamente poderoso. Usado pela pessoa certa, essa arma pode ferir — ou até matar — Thwor Ironfist.

• O Machado Rúnico registra, em um idioma antigo, os nomes de seus quinze mais recentes portadores. O poder mágico do machado se manifesta apenas quando usado por um anão; nas mãos de um personagem de qualquer outra raça ele será um machado normal.

Farbos

AD&D: Anão, Guerreiro 5, Bondoso (Neutro e Bom), For 16, Des 10, Con 16, Int 11, Sab 11, Car 9, 38 PVs, CA 3 (armadura simples), machado +4 que só pode ser usado por anões

GURPS: ST 16, DX 10, IQ 11, HT 16, DP 1, RD 5, Anão, Hipoalgia, Bom Senso, Senso de direção, Voto: encontrar seu pai, Machado 15, Espada Curta 11, Briga 14, Cavalgar 10, Arremesso de Machado 10, Rastreamento 11, Geologia10, Machado +4 no NH e dano, que só pode ser usado por anões

3D&T: F2, R3, A2, H2, PDF1, Anão, Arma Especial (Veloz, só pode ser usada por anões), Mestre, Devoção (encontrar seu pai)

MARCOS HENRIQUE GODOI GONZALEZ

Regulamento

1 Envie seu material para: **revista Tormenta, Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, SP/SP**, ou **revistatormenta@uol.com.br.**

2 Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word, .doc ou .rtf e conter entre 4.000 e 8.000 caracteres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas/Contar Palavras). Textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar seis páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3 Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente na forma de pelo menos dois dos sistemas abordados na revista (**AD&D**, **GURPS**, **3D&T** ou **Daemon**). Outros sistemas também são permitidos.

4 Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Trama Editorial.

5 Junto ao texto, devem ser enviados dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e meio de contato (telefone e/ou e-mail).

6 Reserva-se aos editores da revista **Tormenta** e à Trama Editorial o direito de alterar ou corrigir as regras acima, caso seja necessário.

7 Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista **Tormenta**.

8 Descrições de lugares devem ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias, impressos ou arquivos digitais.

Dicas Úteis

• Coisas que você pode inventar: personagens (NPCs), criaturas, itens mágicos, magias, estabelecimentos (lojas, estalagens, tavernas...), estruturas (torres, castelos, dungeons...), lendas locais, entidades e organizações (guildas, cultos...). Não esqueça que tudo deve ser, de alguma forma, ligado a Gorendill.

• Evite ligações com personagens extremamente famosos de **Tormenta**. Não precisamos de um irmão para Thwor Ironfist ou de um filho para o Paladino.

• Pense pequeno. Evite personagens superpoderosos. Faça com que seu NPC seja conhecido por sua história, não por sua CA -10 ou por sua "habilidade-desconhecida-exclusiva-recém-inventada" de esticar os braços, atacar e chupar sorvete ao mesmo tempo. Acredite, já temos o bastante...

• Não tente explicar os grandes mistérios de Arton. **Tormenta** é marcado por alguns diferenciais, como a invasão goblinóide, o desaparecimento do Paladino, a falta de uma nação élfica e a própria Tormenta. Evite solucionar os mistérios de Arton ou "consertar" seus "defeitos".

Nagahs
As mais exóticas servas da Deusa

A criatura que pulou entre nós assustou-nos, a princípio: da cintura para cima era uma linda mulher de cabelos negros, vestindo uma armadura de bronze e armada com um tridente. Da cintura para baixo era uma enorme serpente. Uma mulher-serpente de Sszzaas! — pensamos aterrorizados. Provavelmente era quem comandava a tribo de goblins que nos atacava.

Qual não foi nossa surpresa quando ela começou a atacar os goblins, tanto com seu tridente quanto com sua cauda. Logo, a batalha havia acabado.

— O que quer, sszzaazita? — indagou Nêil, nosso elfo feiticeiro.

— Sou uma nagah, e meu nome é Silat. Eu quero...

— Desculpe — interrompeu Ed, o ranger —, mas nagas não são cobras gigantes com cabeça humana?

Antes que pudéssemos reagir, a cauda dela agarrou Ed, apertando-o. Seus olhos faiscavam ódio e suas presas estavam à mostra. Um tom sibilante acompanhava suas palavras enquanto ela o encarava:

— Cuidado como blasfema sobre nossa deusa, mamífero!

Marcel Ambroise, bardo e historiador

Existe em Arton certas criaturas inteligentes aparentadas com serpentes venenosas, quase todas criadas para servir Sszzaas, o Deus da Traição. Temos os antigos homens-serpente de Lamnor, raça maligna devotada ao culto de Sszzaas; e as nagas, imensas e monstruosas serpentes com cabeça humana, encarregadas de proteger itens e locais sagrados para os sszzaazitas.

Ambas são criaturas malignas. Ambas são temidas por heróis aventureiros. E isso complica as coisas para uma terceira raça de povo-cobra — um povo nobre, inteligente, digno. A confusão fica ainda maior porque seu nome não é facilmente distinguível de suas parentes diabólicas: nagahs.

A palavra "nagah" (oxítona, com o "a" final pronunciado um pouco mais longo) significaria "escolhida da Serpente" na sua língua ancestral da raça. Se isso for verdade, é fácil entender porque as enormes cobras com cabeças humanas de Sszzaas receberam um nome parecido. Curiosamente, as nagahs não percebem que o próprio nome de sua raça pode causar confusão entre as outras criaturas ("bárbaros ignorantes", elas costumam retrucar).

Assim, nagahs são um povo de homens e mulheres-serpente com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros.

Parte Humano, Parte Cobra

Tanto o macho quanto a fêmea nagah apresentam a metade anterior do corpo humana, e a metade posterior como serpente. São maiores que um ser humano, embora boa parte do corpo seja usada para locomoção e sustentação, de modo que sua altura aparente é a de um humano normal.

Sábios acreditam que as nagah seriam um caso de evolução paralela, a partir de grandes serpentes. Outros acreditam que sejam resultado de algum experimento mágico ou simplesmente uma criação dos deuses.

Em todos os aspectos, elas são répteis. Têm sangue frio, escamas e todos os órgãos internos de uma cobra, com algumas poucas diferenças. As nagahs possuem dois pulmões (ao invés de um, como as cobras) e sua respiração é como a dos humanos. Elas possuem pêlos e cabelos, normalmente inexistentes em répteis, sendo que as mulheres consideram cabelos longos um motivo de honra e glória, muito semelhante ao hábito dos anões em cultivar suas barbas.

Seus crânios são ligeiramente mais alongados que os dos humanos, quase reptilianos. Suas faces aparentam traços orientais, lembrando um pouco as feições alongadas dos elfos. Algumas, inclusive, apresentam orelhas pontiagudas. Os olhos, de cores variadas, são como os de répteis, com as pupilas em formato de fendas que se alargam na presença de pouca luz e se estreitam com muita luz.

O crânio alongado também aumenta a abertura da mandíbula, fazendo com que a nagah possa abrir sua boca muito mais que um ser humano. Elas usam essa habilidade para intimidar seus inimigos, pois é uma visão realmente assustadora, considerando que elas possuem presas pontiagudas (mas sem veneno) e uma longa língua bifurcada. A língua serve para auxiliar na percepção de odores.

Nagahs não possuem uma audição muito aguçada (apesar da ocorrência de orelhas pontiagudas) e a surdez parcial é comum entre elas.

São onívoras, mas preferem carne, geralmente de mamíferos — mas nunca de outros humanóides ou seres sencientes. Consideram o canibalismo um ato bárbaro. Quando necessário, podem viver comendo apenas vegetais, o que consideram deplorável.

Uma vez ao ano a nagah troca de pele. Nesta época as escamas de sua parte cobra adquirem cores e padrões mais complexos e intrincados. Esses padrões servem para mostrar também o status social do indivíduo na sua comunidade. Nagahs mais velhas são consideradas

sábias e experientes, aptas a conduzir e aconselhar melhor os mais novos.

Diferente das dragoas-caçadoras de Galrasia, as nagahs não possuem sangue quente. Isso as obriga a viver em locais de clima subtropical, tropical, quente ou até desértico (elas não são afetadas por forte calor ambiental). Ambientes de clima temperado ou frio tornam as nagahs desanimadas e letárgicas, com o risco de entrarem em hibernação involuntária. Uma nagah hibernando não desperta, a menos que seja aquecida; do contrário, pode morrer por inanição.

As nagahs têm o mesmo tempo de vida de um elfo, mas existem casos de nagahs ainda mais velhas, com idade quase duas vezes maior do que se imagina que um elfo possa viver.

Mesmo sendo parte réptil, nagahs não põem ovos. Dão à luz um único filho (ou filha) por vez. Gêmeos são considerados ocorrência rara, uma bênção da Grande Naga e um sinal de boa sorte, ou do nascimento de um indivíduo especial. A maioria dos filhotes (cerca de 70% dos casos) é fêmea. No caso de gêmeos, um deles sempre será fêmea, ou ambos.

Não é incomum a ocorrência de nagahs com um par de braços extras. Estas nagahs especiais são consideradas como enviadas dos deuses, destinada a comandar suas irmãs em épocas de necessidade. A história da raça registra apenas uma nagah com seis braços — seu nome é Letaris, uma lendária nagah heroína de Arton.

A Sociedade das Serpentes

Dentro do Reinado, as nagahs são encontradas nas profundezas mais densas das florestas de Greenaria — em cidades subterrâneas nas montanhas de Schkarshantallas e em Trebuck. Acredita-se que tenham cidades também nas Montanhas Sanguinárias, mas estas ainda não foram encontradas.

As comunidades nagahs são pequenas, quase nunca maiores que uma vilas ou cidadela. Elas aceitam e toleram seres de outras raças em seu meio, desde que eles respeitem seus costumes e leis. A vila ou cidade é comandada por um matriarcado de oito nagahs mais velhas, sempre fêmeas, escolhida por voto do conselho anterior, a cada 50 anos.

As candidatas são escolhidas pela idade, experiência e feitos heróicos relevantes, nessa ordem. Em casos de guerras ou outras crises, um macho é eleito pelo conselho como supremo comandante-de-tropas, sendo destituído do cargo logo que a crise termina. Os machos consideram essa atitude absolutamente normal e, via de regra, a aceitam.

Embora sejam um matriarcado, de nenhum modo ocorre preconceito quanto ao sexo nessa sociedade. A maioria dos papéis principais é ocupado pelas fêmeas, mas os machos compreendem isso como uma vontade da Grande Deusa.

Nagahs seguem fielmente (alguns diriam fanaticamente) um aspecto da deusa Allihanna, que para elas seria como a Grande Nagah — uma serpente com cabeça humana, feminina. Ela teria criado todos os animais vivos e as nagahs.

De acordo com a religião das nagahs, a Grande Nagah teria travado uma guerra contra seus dois irmãos malignos: Typhon, o Destruidor e Lacertos, o Corruptor (que são apenas outros nomes para Megalokk e Sszzaas, respectivamente). Curiosamente, para as nagahs, a Divina Serpente — Deusa da Força, da Coragem e das dragoas-caçadoras — é vista como um deus masculino, adorado pelos machos e considerado como o consorte da Grande Nagah, seu protetor e companheiro.

Todas essas diferenças nas crenças das nagahs são suficientes para confundir qualquer estudioso do Panteão após alguns minutos de conversa com uma sacerdotisa nagah. Como elas consideram sua raça uma das mais antigas de Arton, em sua própria opinião foram os humanos que confundiram tudo.

Os machos da espécie sabem como trabalhar com o ferro, mas o fazem principalmente para a manufatura de ferramentas e utensílios domésticos. Entre eles, forjar metais é um trabalho inferior. Preferem comprá-los de outras raças.

Nagahs preferem armaduras de couro recobertas por bronze, extremamente decoradas. Tais armaduras são equivalentes a uma cota de malha. Quando a elas são acrescidas placas de bronze para uma maior proteção da cauda, tornam-se tão boas quanto uma loriga segmentada.

As nagas vivem quase que totalmente da caça. Também produzem artigos de cerâmica, madeira, bronze e tecido — que trocam por itens metálicos, comidas exóticas e outras amenidades. Cidades razoavelmente grandes costumam ter uma

pequena área reservada ao cultivo e criação de animais como porcos, cabras, patos, gansos e galinhas. Curiosamente, nagahs não criam grandes quadrúpdes (vacas, cavalos...).

Nagahs aventureiras costumam se dedicar ao clericato (como clérigas ou druidas de Allihanna, sob o nome de Grande Nagah), estudo de magia ou combate. Os machos sempre serão guerreiros, pois eles acreditam que os homens não podem lidar com magia. Quando homens de outras raças demonstram essa capacidade, as nagahs não levam sua masculinidade muito a sério...

Um Fraco por Música...

As nagahs têm grande paixão pela música, embora não escutem muito bem. Isso se deve ao mesmo truque usado para "encantar" cobras; não é a música que as encanta, mas sim sua vibração. Entre as nagahs, grandes músicos são considerados quase bruxos — às vezes temidos, às vezes adorados. Os inimigos das nagahs aproveitam-se dessa sua fraqueza, usando bardos talentosos para encantar as mulheres-serpente e evitar que elas lutem.

Devido aos padrões de escamas cada vez mais complexos que as nagahs adotam ao longo da vida, mercadores cruéis pagam mercenários para caçá-las e vendem suas peles por preços caríssimos. Em como Vectora, onde esse comércio é proibido, peles de nagah são vendidas como sendo de cobras gigantes. Por outro lado, uma nagah que encontre pessoas transportando ou usando pele de cobra (seja de nagah ou não) vai matá-las sem pensar duas vezes. Para elas, todas as serpentes são animais sagrados, e devem ser protegidos. As cobras venenosas, que servem a Lacertos (Sszzaas) podem ser mortas apenas em autodefesa.

Nagas (não confunda!)

AD&D: tendência Cruel, CA 5, 6 DVs, Mv 18, Tac0 11, 1 mordida, dano 3d6 ou especial, tamanho G (10m), moral 10, 650 XP

3D&T: F3, H3, R3, A1, PdF0

Daemon: CON 5d, FR 5d, DEX 4d, AGI 5d, INT 10-12, WILL 5d, CAR 0, PER 4d, 5d PVs, #1 ataque, dano de 3d6 ou especial, IP 1d, mordida 60%

GURPS: ST 22-30, DX 21-24, IQ 10-12, HT 13-22, DP 1, RD 6, Movimento 16, Esquiva 14, dano 3d de perfuração, alcance C

Criaturas aparentadas com os homens-serpente de Lamnor, as nagas são grandes serpentes com até 10m de comprimento e uma horrenda cabeça humana. Dotadas de grande força e inteligência, eram geralmente encarregadas de proteger artefatos ou cumprir missões para o clérigos de Sszzaas. Hoje, assim como os próprios homens-serpentes, as nagas estão quase extintas — mas ainda podem ser encontradas em alguns pontos remotos de Lamnor, protegendo os últimos locais sagrados de Sszzaas.

Como todas as serpentes constritoras, a naga faz um primeiro ataque para prender a vítima e, caso acerte, esmagar os ossos. Isso provoca dano automático por Força nos turnos seguintes, sem a nacessidade de testes, e a vítima não pode absorver com testes de Armadura, IP ou RD. A vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força/FR/ST, e só pode usar armas pequenas (dano máximo de 1d6). Ataques de personagens exigem um teste de Habilidade-1 ou similar, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

Da mesma forma que os homens-serpente, a naga também pode assumir uma máscara ilusória, disfarçando-se como uma mulher humana. Nesta forma ela ainda tem as mesmas Características, mas não pode — claro — usar o ataque constritor.

Personagens Nagah

AD&D 2ª Edição

Requerimentos e Ajustes

Macho: For 10; Con 7; Dx 8; Ca 9. +1 For/Con; -1 Int/Sab

Fêmea: Dx 8; Int 9; Sab 10; Ca 9. +1 Int/Sab; -1 For/Con

Classes

Nagahs masculinas podem ser guerreiros, rangers ou ladrões. Fêmeas podem ser guerreiras, rangers, ladras, clérigas, druidas ou magas (mas não especialistas). Nagahs ladras são extremamente raras, ocorrendo apenas em indivíduos criados em outras sociedades (na cultura nagah não existem ladrões). Seus ajustes raciais para os Talentos Ladinos são iguais aos dos elfos.

Habilidades

• Infravisão de 24m, chance de 5% de perceber coisas invisíveis, CA básica 6, bônus de +2 em jogadas de proteção contra veneno.

• Ataques Naturais: mordida (dano de 1d4), cauda (1d4 +1) e constrição (1d4 + bônus de Força). Tais ataques sofrem uma penalidade de -3 na TAC0, a menos que o personagem possua as perícias adequadas.

• No 3º nível, ganham 5% de Proteção à Magia, mais 5% extras a cada 3 níveis. Essa Proteção à Magia não interfere com as próprias magias do personagem, e pode ser desligada quando necessário (para receber magias de cura, por exemplo).

• No 5º nível, a mordida da nagah se torna venenosa, paralisa por 2d6 rodadas e causa mais 1d6 pontos de dano. O veneno leva 1d6 rodadas para agir. Se o alvo passar no teste de resistência a veneno, não sofre nenhum dos efeitos.

• No 6º nível, as fêmeas podem fazer um ataque com os olhos que diminui temporariamente (por 6 horas) 1d6 pontos de Sabedoria. O alvo pode fazer um teste de resistência contra magia para diminuir a duração pela metade. As nagahs só podem usar essa habilidade uma vez por dia. Nagahs machos são imunes a este ataque.

• No 9º nível, nagahs se tornam imunes a ataques petrificantes de medusas, basiliscos e cocatrizes (mas ainda são afetadas por magias que tenham o mesmo efeito).

Restrições

• Personagens nagahs precisam de +10% de Pontos de Experiência para subir de nível, em qualquer classe.

• Feitiços lançados através de músicas ou por bardos recebem -2 em seus testes de resistência, e ignoram a Proteção à Magia das nagahs e suas imunidades.

• Um bardo capaz de tocar um instrumento musical pode paralisar uma nagah, bastando simplesmente que toque a uma distância que ela possa ouvir. Personagens nagahs fazem um teste de resistência a -4, ou ficam paralisadas (na verdade, dançando) enquanto a música durar. Caso recebam dano, têm direito a um novo teste para romper o encanto. Personagens não-bardos que tenham a perícia Instrumento Musical também podem tentar isso, mas o teste sofre redutor de -4.

Daemon

Custo: 3 pontos

Idade Inicial: 16+3d6

Atributos: Macho: FR+1, CON+1, INT-1, WILL-1; Fêmea: FR-1, CON-1, INT+1, WILL+1

• Infravisão de 24m, chance de 5% de perceber coisas invisíveis, IP 4, bônus de +2 em testes de Resistência contra veneno.

• Ataques Naturais: mordida (dano de 1d6-2), cauda (1d6) e constrição (1d6-2 + bônus de Força). Tais ataques sofrem uma penalidade de -3 no teste de ataque, a menos que o personagem possua as perícias adequadas.

• No 3º nível, recebem Resistência à Magia 1; no 6º nível, recebem Resistência à Magia 2; no 9º nível, Resistência à Magia 3. Essa resistência não interfere com as próprias magias do personagem, e pode ser desligada quando necessário (para receber magias de cura, por exemplo).

• No 5º nível, a mordida da nagah se torna venenosa, paralisa por 2d6 turnos e causa mais 1d6 pontos de dano. O veneno leva 1d6 rodadas para agir. Se o alvo passar em um teste de Resistência, não sofre nenhum dos efeitos.

• No 6º nível, as fêmeas podem fazer um ataque com os olhos que diminui temporariamente (por 6 horas) 1d6 pontos de WILL e PER. O alvo pode fazer um teste de Resistência para diminuir a duração pela metade. As nagahs só podem usar essa habilidade uma vez por dia. Nagahs machos são imunes a este ataque.

• No 9º nível, nagahs se tornam imunes a ataques petrificantes de medusas, basiliscos e cocatrizes (mas ainda são afetadas por magias que tenham o mesmo efeito).

3D&T

• Nagahs têm Armadura+1 (até um máximo de A5 durante a criação do personagem), Armadura Extra (calor/fogo), Paralisia (por Força), Sentidos Aguçados (Faro, Visão, Infravisão).

• Nagahs podem comprar uma série de Vantagens por um custo menor: Resistência à Magia (2 pontos), Armadura Extra: Poder de Fogo (3 pontos), Força (2 pontos), Corte, Perfuração, Contusão, Químico (1 ponto cada), Membros Extras (2 pontos cada), Invulnerabilidade a Químico (1 ponto).

• Nagahs têm Modelo Especial e Vulnerabilidade (frio/gelo).

• Nagahs são imunes a ataques petrificantes de medusas, basiliscos e cocatrizes (mas ainda são afetadas por magias que tenham o mesmo efeito).

• Nagahs nunca podem fazer testes de Resistência contra magias ou efeitos ligados à música; elas falham automaticamente.

• Apenas nagahs femininas podem possuir Focus, Arcano ou Clericato. Personagens jogadores podem ser clérigas de Allihanna e Divina Serpente. NPCs podem ser clérigas de Megalokk e Sszzaas.

• Nagahs nunca podem possuir as seguintes Vantagens e Desvantagens: Aparência Inofensiva, Audição Aguçada, Ambiente Especial, Vulnerabilidade (calor/fogo).

• Ser uma nagah é uma Vantagem Única de 4 pontos.

GURPS

Atributos: Machos: ST +1, HT +1, IQ -2; Fêmeas: IQ +2, ST -1, HT -1

Vantagens: Olfato Apurado +2, Infravisão, Visão Aguçada +2, Visão Noturna, Imunidade a Venenos, Empatia com Animais (apenas com cobras não venenosas), Longevidade, RD 3 natural, Pontos de Vida Extras +5, imunidade a ataques petrificantes.

Desvantagens: Duro de Ouvido, Código de Honra (não atacar nenhum animal aparentado com cobras), Intolerância (caçadores de peles), Suscetível à Música (desvantagem especial: não pode fazer nenhum teste contra ataques, magias ou efeitos que envolvem música).

Custo: ser uma nagah custa 30 pontos.

MARCO POLI DE ARAÚJO e ROGÉRIO "KATABROK "SALADINO

Vivendo bem com a cauda que você tem...

Metade do corpo das nagahs é, na verdade, uma cauda reptiliana gigantesca. Elas sabem usar essa cauda de várias formas — cada uma correspondendo a uma perícia de **AD&D, Daemon** ou **GURPS.** Em **3D&T**, cada uma pode contar como uma Especialização — ou estará incluída em uma ou mais Perícias completas: se você tem uma das Perícias ou Vantagens indicadas, poderá realizar a manobra.

Acrobacia com a Cauda

AD&D: 2 pontos, Ladino, Destreza -2

Daemon: AGI, Esportes

3D&T: Esportes

GURPS: Física/Difícil, pré-definida como Acrobacia -2

Igual à perícia Acrobacia, mas própria para criaturas sem pernas e com cauda.

Arma com a Cauda

AD&D: 1 ponto de perícia com arma

Daemon: DEX, Perícia com Arma

3D&T: Adaptador, Esportes

GURPS: Física/Difícil, pré-definida como Manipulação com a Cauda -2

Permite usar a cauda para segurar uma arma pequena ou média e fazer um ataque extra com ela, além dos normais.

Ataque com Cauda

AD&D: 1 ponto de perícia com arma

Daemon: DEX, Perícia com Arma

3D&T: Esportes

GURPS: Física/Média, pré-definida como DX -6

Permite usar a cauda em combate, seja chicoteando o inimigo ou envolvendo-o em um abraço. Esse abraço com a cauda causa dano por esmagamento nas rodadas seguintes, sem a necessidade de uma jogada de ataque. O personagem ainda pode usar sua cauda para fazer uma rasteira, desequilibrando até duas criaturas humanóides (que devem passar em um teste adequado para não caírem).

Cuspir Veneno

AD&D: 1 ponto de perícia com arma

Daemon: DEX, Perícia com Arma

3D&T: Esportes, Sobrevivência

GURPS: Física/Difícil, Pré-definida como DX -6

Personagens com veneno podem inoculá-lo com sua mordida, mas com essa perícia eles podem cuspir esse veneno nos olhos de seus oponentes, o que os cega por 1d6 rodadas, além de causar os efeitos normais do veneno.

Dança com a Cauda

AD&D: 1 ponto, Geral, Destreza 0

Daemon: AGI, Artes, Manipulação

3D&T: Arte, Manipulação

GURPS: Física/Média, pré-definida como Dança -2

Nagahs com esta perícia sabem executar uma dança sensual que envolve movimentos complexos com a cauda. Normalmente as fêmeas possuem esta perícia.

Etiqueta com a Cauda

AD&D: 1 ponto, Geral, Sabedoria -1

Daemon: INT, Artes, Manipulação

3D&T: Arte, Manipulação

GURPS: Mental/Fácil, pré-definida como Trato Social -2

Permite ao personagem saber onde deve colocar sua cauda para não ser incomodado ou não incomodar outros. Personagens com essa perícia evitam ter sua cauda pisada em multidões e parecem menos monstruosos para os outros (bem, apenas um pouco menos...).

Manipulação com a Cauda

AD&D: 1 ponto, Geral, Destreza -1

Daemon: DEX

3D&T: nenhuma

GURPS: Física/Fácil, pré-definida como DX -4

Permite o uso da cauda como uma terceira mão, justamente para pegar objetos, abrir portas, virar páginas de um livro... Esta perícia, contudo, não permite que o personagem utilize uma arma com sua cauda de forma eficiente. Se for obrigado a fazê-lo, terá uma penalidade de -2 nas suas jogadas de ataque e dano.

Mordida

AD&D: 1 ponto de perícia com arma

Daemon: DEX, Perícia com Arma

3D&T: Esportes, Sobrevivência

GURPS: Física/Fácil, pré-definida como Briga -3

O personagem sabe como usar sua mordida efetivamente em combate, além do ataque normal. Essa perícia não garante uma mordida venenosa, apenas melhora a chance de acertar.

A primeira parte deste artigo, publicada na revista TORMENTA #4, apresentou um pouco sobre o Reinado — a história de sua formação, seu sistema de governo, moeda, idioma e parte de seus reinos. Trazemos agora a segunda e última parte do artigo, com a descrição de seus reinos restantes.

O Reinado Parte 2

YUDEN
O Exército com uma Nação

O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou a Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de "pureza racial" que agride qualquer raça não-humana e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton.

O Príncipe Mitkov, atual regente de Yuden, descende de uma poderosa família nobre — ressentida com suas perdas devido à antiga expulsão de Lamnor. Essa família, os Yudennach, era conhecida por ser extremamente preconceituosa e elitista. Durante o êxodo, era comum os nobres Yudennach se oporem a quaisquer decisões que não fossem as suas. Alguns anos após a fundação de Deheon, esses nobres, percebendo que não conseguiriam tomar o poder e a regência para si, migraram para colonizar a região que hoje é chamada Yuden.

Agora fixados em terras "próprias", o regente — patriarca da família — começou a aplicar sua própria visão de comando. Os regentes posteriores se mostraram tão rígidos e tirânicos quanto o patriarca Larf Yuden, mas também eram servidos por administradores competentes e fiéis, dispostos a erguer Yuden como a maior potência do novo continente. Em pouco tempo, o reino tinha contratos muito lucrativos, com várias rotas comerciais cortando seu território.

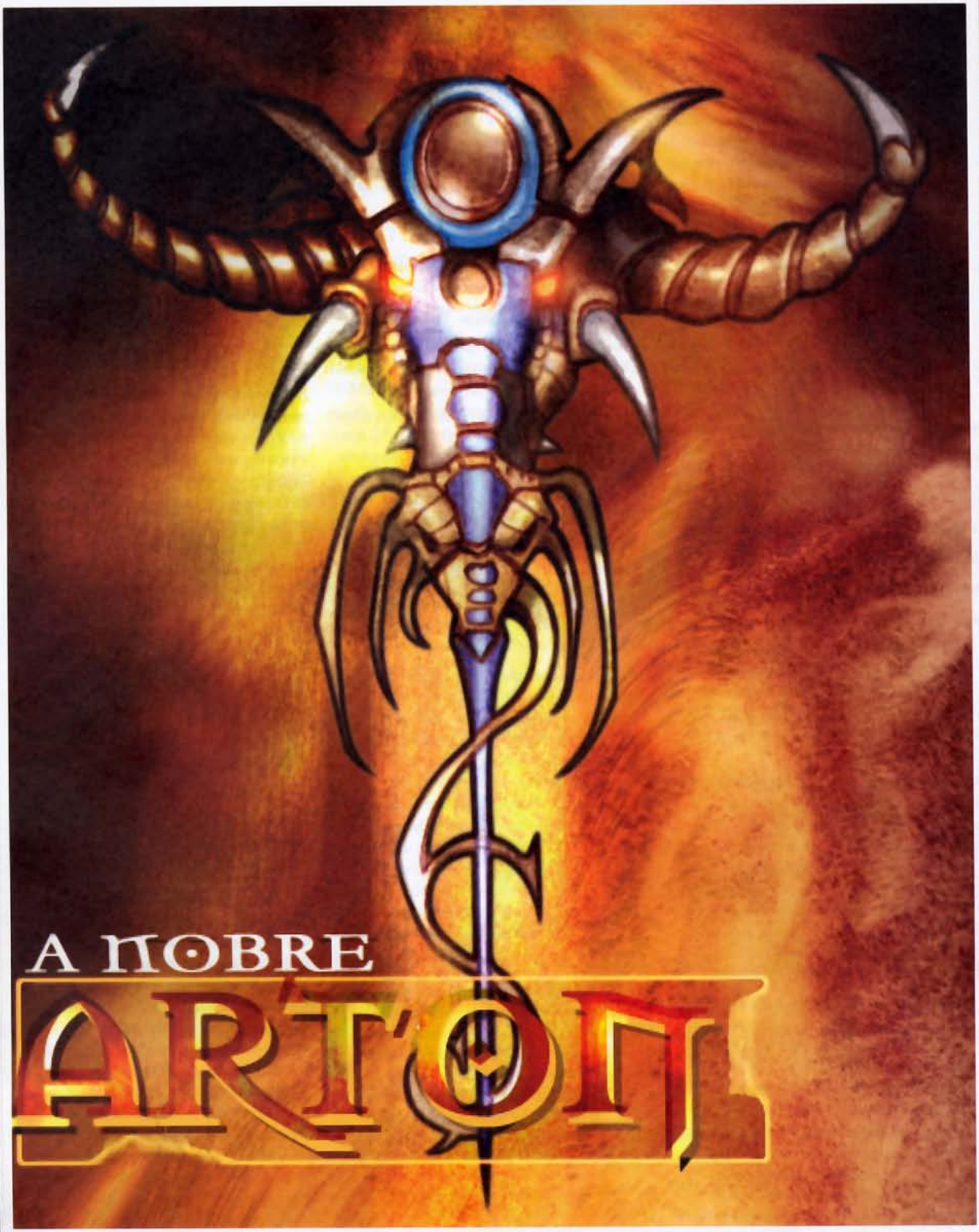
Antes do Reinado ser formalmente oficializado, Yuden anexou terrenos de alguns reinos pequenos, em campanhas militares tão eficientes que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Reinos como Svalars e Kor Kovith foram tomados, mesmo possuindo mais soldados em seus exércitos. As ações dos soldados yudenianos e seus comandantes nobres são tão impressionantes que há o seguinte ditado em Arton: "Toda nação não possui um exército? Então, Yuden é um exército com uma nação". É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras.

Curiosamente, a população apóia cada ação de seus regentes. Eles se vêem como o melhor e mais avançado lugar do Reinado, sendo assim lógico que deveriam comandar os outros reinos, e não Deheon. As invasões promovidas pelos Yudennach são encaradas como corretas, em retaliação a ataques bárbaros e desmotivados (de acordo com o que as autoridades afirmam).

Anos atrás, em uma tentativa de conter as críticas de Yuden e os ataques diplomáticos às decisões do Rei-Imperador Thormy, este ofereceu sua filha Rhana como noiva para o príncipe (que então poderia assumir o título de "Rei") Mitkov, regente de Yuden. Infelizmente, a jovem princesa conhecia a real face do cruel, manipulador e opressor Mitkov — e recusou-se a casar com ele, causando um dos maiores escândalos diplomáticos dos tempos recentes. Em Yuden, "Rhana" é sinônimo de adjetivos que não podem ser ditos diante de crianças. Embora a rejeição da princesa seja publicamente conhecida, poucos sabem que ela também fugiu de Valkaria, e agora faz parte de um grupo de aventureiros.

O príncipe Mitkov Yudennach é adorado por seu povo, tido como um dos melhores regentes que já tiveram. O fiasco de seu casamento gerou mais simpatia por parte do povo, sem falar em excelentes argumentos para qualquer ação que poderia ser vista como agressiva, mas que visa "o bem de Yuden e do Reinado", como costuma dizer o príncipe. Existe aqui um Conselho, como nos outros reinos, mas composto por amigos e nobres que apóiam o príncipe totalmente em suas decisões. As línguas mais afiadas fora de Yuden dizem que são apenas fantoches de Mitkov.

Outro traço marcante neste reino é sua intolerância para com as raças não-huma-


A NOBRE
ART'ON

nas. Os yudenianos acreditam que os humanos são destinados a conquistar o mundo, que teria sido feito pelos deuses exatamente para tal. Para eles, a era dos semi-humanos acabou. Em especial, eles consideram os elfos o caso mais patético; apenas sua incompetência teria permitido que sua nação fosse destruída por "estúpidos goblinóides".

Elfos são muito mal tratados em Yuden. Qualquer coisa é motivo para que sejam presos e acusados de algo mais grave, que mereça a morte. Muitos aventureiros que se envolveram em uma simples briga de estalagem terminaram sendo culpados de espionagem e conspiração contra o estado.

Curiosamente, os yudenianos toleram — e até gostam — de goblins. Eles dizem que "esta é uma raça que reconhece o seu lugar", devido ao fato dos goblins serem submissos e aceitarem tarefas tidas como desonrosas e desagradáveis. Como era de se esperar, os goblins em Yuden recebem menos consideração do que animais de carga ou de estimação.

Elfos são muito mal tratados em Yuden. Qualquer coisa é motivo para que sejam presos e acusados de algo mais grave, que mereça a morte.

Correm boatos de que o príncipe e seus conselheiros têm uma resolução para a ameaça da Aliança Negra, um plano tão perfeito que poderia acabar com Thwor Ironfist com um mínimo de perdas. Mas, para revelar e realizar esse misterioso plano, Mitkov exige um preço: ser o novo rei-imperador do Reinado. Muitos regentes afirmam que isso seria trocar um tirano com um exército implacável por outro...

O reino de Yuden também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — um artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh, e que conhece as respostas para todas as perguntas. A Caverna fica próxima à cidade de Gallienn, perto da fronteira com Deheon. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden com estrangeiros e não-humanos pode ser um obstáculo inesperado...

Características: planícies e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Kannilar (capital), Gallienn, Warton, Drekelllar, Gavanir.

População: humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Divindades Principais: Keenn, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Príncipe Mitkov Yudennach III.

Personagens Nativos: como é comum que os yudenianos vejam a carreira militar com certo orgulho e admiração, e valorizam a disciplina, qualquer personagem nativo desse reino recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de dado relacionadas a ações em grupo, seguindo ordem dadas por alguma autoridade, como um comandante, desde que eles reconheçam essa pessoa como uma autoridade (mesmo que não seja um oficial do Estado). Personagens mais experientes ou com mais poder se qualificam como "autoridades" (a critério do mestre).

Infelizmente, yudenianos são extremamente preconceituosos e nacionalistas. Qualquer referência negativa a Yuden, seus produtos, cidades, costumes e — principalmente — seus governantes será suficiente para iniciar acaloradas discussões que, por vezes, se tornam físicas. Dificilmente um yudeniano trabalhará junto com um semi-humano.

TOLLON
O Reino da Madeira

O reino de Tollon é chamado assim devido a uma árvore de mesmo nome que cresce apenas em suas fronteiras. Sua madeira negra é de ótima qualidade e, quando usada para fazer armas, provoca dano como se estas fossem mágicas. Essas qualidades tornaram a madeira de Tollon muito cobiçada, e fizeram dos nativos deste reino exímios lenhadores.

Além da madeira negra mágica, o reino produz um outro tipo chamado quindarkodd — de beleza e qualidade inigualável para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. Por esses motivos, Tollon tem sua economia quase totalmente baseada na extração e artesanato da madeira, tornando-se o maior produtor de peças deste material no Reinado.

Esse aspecto do reino também atraiu muitos moradores anões; embora a raça seja mais conhecida por trabalhos em pedra, grande parte deles gosta de lidar com madeira (isso sem contar suas habilidades naturais com o machado). Assim, exceto pela própria Doherimm, Tollon é a nação com maior presença de anões em todo o Reinado.

Além das feiras de artesanato tradicionais, a Guilda dos Madeireiros de Tollon também organiza uma feira/festival itinerante que circula por Ahlen, Colleen, Tyrondir e Deheon — levando os produtos do reino e atrações como malabaristas, mágicos e outros. Respondendo à pressão de clérigos e druidas devotos de Allihanna, Solast Arantur (regente de Tollon) tem intensificado as medidas de reflorestamento do reino, evitando o desaparecimento das árvores.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Vallahim (capital), Trodaar, Follen.

População: humanos (78%), anões (12%), halflings (5%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Solast Arantur.

Personagens Nativos: todo personagem nascido em Tollon já começa com uma arma de madeira negra mágica. Essa arma deve ser totalmente feita de madeira, sem partes metálicas, o que inclui clavas, cajados (sem reforço metálico), bordunas (espada longa de madeira; dano igual a uma espada metálica curta), marretas (igual ao martelo de guerra), dardos e flechas (aljava com 30 flechas de caça, sem ponta metálica). Ataques com essa arma provocam dano em criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia. No comércio, o preço de uma destas armas é cem vezes maior que uma similar de madeira comum.

TREBUCK
O Reino da Tormenta

Formado essencialmente por vilas surgidas após o abandono das torres e fortes que protegiam o reino dos ataques da antiga rival Sambúrdia, Trebuck era um reino pacato de cultura campestre e economia largamente baseada na pecuária. Entretanto, um trágico fato mudou esse panorama.

Há cerca de dois anos, uma área de Tormenta surgiu próxima de Forte Amarid, sobre o antigo Pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses. O fato levou pânico a todo o Reinado, mas especialmente em Trebuck — onde se pode vislumbrar ao longe, poucos quilômetros além, as terríveis nuvens de sangue...

Semanas depois da tempestade inicial, pequenos grupos de demônios da Tormenta começaram a ser vistos nas águas do Rio dos Deuses. A fortificação de Amarid, antes abandonada, tornou-se um dos principais focos de defesa do reino, abrigando boa parte do exército disponível. Até agora os demônios não atacaram, mas já fizeram suas primeiras vítimas — alguns guardas e sentinelas ficaram loucos após avistá-los.

Como o único ponto civilizado de Arton vizinho a uma área de Tormenta, Trebuck anda recebendo atenção especial por parte do Reinado. Destacamentos dos exércitos de Sambúrdia, Callistia e Namalkhah foram enviados para ajudar na resistência contra um possível ataque. Estudiosos da Academia Arcana foram enviados até lá para melhor estudar o fenômeno. E aventureiros atravessam o Rio dos Deuses para penetrar no território maligno, sejam contratados ou por conta própria.

Toda essa comoção está causando prejuízos graves à economia local — afinal, com a Tormenta bem ao lado, não existe lugar pior no Reinado para se viver! Fazendeiros estão abandonando suas terras e rumando para outros reinos, especialmente Nova Ghondriann, que tem oferecido apoio à imigração (o que não agrada em nada Lady Shivara e o Conselho de Trebuck). Além disso, a proximidade das Montanhas Sanguinárias e a vizinhança com Sckharshantallas não contribuem em nada para aumentar a popularidade de Trebuck, constantemente à beira de um colapso.

Lady Shivara, ao contrário de outros regentes, faz questão de permanecer boa parte do tempo nas frentes de batalha. Chegou a fixar residência em Forte Amarid. Ela acredita que sua presença pode ajudar seu povo e seu exército a recuperar a confiança e superar este momento difícil.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas.

Clima: tropical.

Cidades de Destaque: Crovandir (capital), Forte Amarid, Prodd.

População: humanos (90%), outros (10%).

Divindades Principais: Khalmyr, Keenn.

Regente: Lady Shivara Sharpblade.

Personagens Nativos: para aqueles que buscam aventura e perigo, Trebuck oferece hoje em dia o mais fácil acesso a uma área de Tormenta. Graça a isso os nativos têm maior conhecimento sobre seus perigos e fenômenos, e sabem se preparar melhor para tal. Eles recebem um bônus de +4 (+1 em **3D&T**) em todos os testes que envolvem evitar ou resistir a algum efeito nocivo provocado pela Tormenta e seus habitantes (exceto dano de criaturas).

SALISTICK
O Reino sem Deuses

Formado por dissidentes do grupo que fundou Deheon, Sallistick é um dos reinos mais antigos do Reinado. Seu território era maior, mas suas fronteiras foram reprimidas com a expansão de reinos maiores e economicamente mais poderosos, como Namalkah e Yuden.

Em Salistick não há culto aos deuses do Panteão, nem a deus algum. Não existem clérigos aqui. Essa característica peculiar se deve a seus fundadores, antigos servos de nobres dos reinos exilados de Arton-Sul. Infelizes com a guerra e com as dificuldades encontradas na colonização do novo continente, os futuros patriarcas de Salistick começaram a crer que os deuses os haviam abandonado. Afinal, que deus permitiria a seus filhos passar por tantas adversidades, vendo velhos, mulheres e crianças morrerem nas mãos de criaturas selvagens?

Como resultado, embora a própria existência dos deuses não seja questionada, o povo de Salistick não acredita em "poderes divinos". Ninguém crê que um mortal, um clérigo ou paladino, seja capaz de receber poderes dos deuses. Todos concordam que os deuses têm seus próprios assuntos egoístas, e não se interessam pelos problemas dos mortais. Magia? Em Salistick acredita-se que toda e qualquer forma de magia é um simples recurso natural, que os magos sabem manipular — um pensamento também partilhado pelo grande Vectorius, um dos dois maiores magos de Arton.

Ao contrário do que ocorre com os magos em Portsmouth, não existem leis ou restrições proibindo clérigos estrangeiros em Salistick. Eles apenas serão considerados magos confusos. "Você acha que esse seu poder vem dos deuses? Pobre tolo! Ainda iludido com essas crendices de nossos ancestrais..."

Na verdade, é bem difícil para um clérigo mostrar seu poder por aqui. Uma vez que o reino abandonou os deuses, estes também decidiram abandoná-lo. Qualquer magia ou poder divino usado em Salistick terá o mínimo efeito possível: uma magia de cura que restaura 1d6+2 PVs, por exemplo, vai curar sempre 3 PVs. E uma magia divina que exige testes da vítima para evitar o efeito jamais vai funcionar (a vítima é automaticamente bem sucedida no teste). Outras magias funcionam de forma normal.

Para aqueles que buscam aventura e perigo, Trebuck oferece hoje em dia o mais fácil acesso a uma área de Tormenta. Graça a isso os nativos têm maior conhecimento sobre seus perigos.

Mas pelo menos uma coisa boa resultou desse abandono dos deuses: para compensar a falta de curas mágicas, a medicina em Salistick é mais avançada que em qualquer outro ponto do Reinado. Seus medicamentos e técnicas de cura estão muito acima da média para mundos medievais, quase equivalentes ao Século XIX na Terra. Também não existe aqui qualquer tabu contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: florestas cercadas por planícies.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yuton (capital), Ergonia, Qualist.

População: humanos (96%), goblins (1%), halflings (2%), outros (1%).

Divindades Principais: nenhuma.

Regente: Proddian Aghmen.

Personagens Nativos: personagens com habilidades não mágicas de cura nascidos e criados em Salistick conhecem técnicas mais avançadas de medicina. Eles recebem um bônus de +4 (+1 em **3D&T**) em testes envolvendo essas perícias, e restauram duas vezes mais Pontos de Vida que o normal.

> A medicina em Salistick é mais avançada que em qualquer outro ponto do Reinado. Seus medicamentos e técnicas de cura estão muito acima da média.

WYNLLA
O Reino da Magia

Fundada pelo antigo mago da corte de Corullan VI, Wynlla é um caso único dentro do Reinado. Neste reino não há um regente. Todas as decisões são tomadas única e exclusivamente pelo Conselho de Wynna, composto apenas por magos.

Mostrando idéias totalmente contrárias às de Portsmouth, o povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas e melhor preparadas para governar. A prosperidade de sua nação prova que estão certos: o Conselho tem ótimas relações com a Academia Arcana de Talude — havendo, inclusive, programas de intercâmbio que garantem privilégios aos wynlenses dentro da Academia.

A magia faz parte do dia-a-dia deste reino. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm, ao menos, certo conhecimento teórico. A deusa Wynna é amplamente cultuada com majestosos templos. Magos e clérigos de Wynna são figuras respeitadas, sempre ocupando cargos nobres ou de autoridade. Fundamentos sobre magia são ensinados nas escolas. A economia do reino se baseia quase exclusivamente na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos, grimórios e outros itens mágicos, comercializados para o restante do Reinado. Para aqueles que não conseguem ser aceitos na Academia Arcana, as escolas no reino de Wynlla são uma ótima segunda opção.

A política do Conselho de Wynna não atrai a simpatia de pelo menos duas grandes personalidades de Arton: Vectorius, notório opositor à popularização da magia; e Ferren Asloth, de Portsmouth, que proibiu a prática da magia em seu reino. Sabe-se que o Conselho já enviou várias cartas a Deheon pedindo alguma providência contra Portsmouth, mas sem nenhum resultado. Por esses e outros motivos, um conflito entre Wynlla e Portsmouth não surpreenderia ninguém.

Da mesma forma que Salistick, Wynlla também não tem leis ou tabus contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de Destaque: Sophand (capital), Kresta, Goridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh, Khalmyr, Tenebra.

Regente: Conselho de Wynna.

Personagens Nativos: personagens nascidos em Salistick, magos e não-magos, recebem gratuitamente uma perícia ou Especialização sobre conhecimentos ocultos: Conhecimento Místico, Ocultismo, Ciências Proibidas ou qualquer outra. Em adição, personagens magos nascidos em Salistick podem lançar uma magia extra por dia, sem nenhum custo em Fadiga, Pontos de Vida ou Pontos de Magia. (Essa magia será escolhida pelo Mestre, e nunca será mais poderosa que outras magias já conhecidas pelo mago.)

UNIÃO PÚRPURA
Os Reinos Menores

Formada por uma série de reinos menores e independentes, a União Púrpura é a evolução natural das antigas tribos bárbaras que já habitavam Arton-Norte antes da chegada dos exilados do sul.

Embora tenham o poder centralizado na figura de Guryann Sayeloth e seu conselho, os reinos que compõem a União Púrpura conservam sua independência e autonomia. O regente de cada reino é considerado um integrante do conselho (ou ele indica uma pessoa para tomar o seu lugar, caso esteja muito ocupado). Todos os reinos têm igual poder de decisão nos assuntos que afetam a União; Guryann funciona como um representante da União perante o Reinado.

Um caso raro no Reinado, a União Púrpura não possui nobres descendentes do grande êxodo de Lamnor. Em muitos outros reinos, os nativos dos reinos integrantes da União Púrpura são considerados bárbaros e pessoas não civilizadas, opinião nem sempre justificada ou correta.

Características: florestas entrecortadas por colinas e platôs.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Grael (capital), Galleann, Ghord.

População: humanos (97%), halflings (1%), outros (2%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Nimb.

Regente: Guryann Sayeloth.

Personagens Nativos: não há regras próprias para personagens nativos.

COLLEN
O Reino dos Olhos Exóticos

Com exceção da União Púrpura e de Namalkah, Collen foi o reino que mais incorporou à sua própria cultura os modos das tribos bárbaras nativas do continente. A marca disso está em cada cidadão do reino.

Por herança de seus antepassados, todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um sempre será azul, verde ou castanho-claro, enquanto o outro será castanho-escuro ou negro. Tonalidades exóticas como as que aparecem nos olhos élficos (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás...) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Eles também podem, às vezes, ter um dos olhos semelhante ao de um animal, como gatos, cobras, águias...

Todos os nativos de Collen têm uma visão excelente. Embora isso seja incomum (um em cada dez casos), também pode ocorrer que um dos olhos da pessoa tenha algum poder mágico ligado à visão. Em casos ainda mais raros, cada olho terá um poder diferente. É comum que essas pessoas privilegiadas acabem se tornando aventureiros.

Muito já se especulou sobre esse fato. Clérigos afirmam que essa marca foi deixada pelos deuses no povo de Collen para que eles jamais esqueçam de suas heranças. Outros, mais alarmistas, acham que é tudo fruto de uma maldição. Houve época, inclusive, em que os colleenianos não eram bem aceitos em outros reinos, vistos com muita desconfiança.

O povo de Collen ainda guarda muito do modo de vida simples dos antigos bárbaros locais. Embora exista uma nobreza vivendo em cidadelas, a maior parte do povo não pratica agricultura ou pecuária, nem erguem grandes metrópoles. Vivem da caça e pesca, e moram em pequenas vilas florestais ou cidades costeiras. É muito comum que os aventureiros deste povo se tornem xamãs, druidas ou rangers.

Existe uma tradição local que pode ser problemática para estrangeiros: em Collen, pessoas cegas — seja por nascimento, doença ou acidente — são consideradas amaldiçoadas, privadas pelos deuses do direito de viver. Assim, matar uma pessoa cega é considerado entre eles um ato de piedade. Quando um nativo de Collen fica cego, é normal que ele tire a própria vida...

Durante muito tempo também especulou-se que os olhos dos cidadãos de Collen teriam propriedades mágicas, sendo cobiçados como ingredientes para poções. A veracidade desse fato jamais foi provada. A respeito disso os nativos têm um ditado: "com um mago por perto, mantenha OS DOIS olhos bem abertos..."

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Horeen (capital), Kriegerr.

População: humanos (90%), goblins (1%), halflings (6%), outros (3%).

Divindades Principais: Allihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tanna-Toh, Marah.

Regente: Lord Godfrey Hogarth.

Personagens Nativos: todos os nativos de Collen têm excelente visão (Visão Aguçada em **3D&T**, Sentidos Aguçados (apenas visão) em **Daemon**, Visão Aguçada +4 em **GURPS**, +4 em testes de Sabedoria envolvendo a visão em **AD&D**. Em adição, aqueles que decidem se tornar aventureiros normalmente têm um poder especial de visão. Role 2d6 na seguinte tabela:

2-3) Detecção de Magia.

4-6) Infravisão.

7-9) Visão Noturna (como a dos elfos).

10-11) Ver o Invisível.

12) Role duas vezes (cada olho terá um poder próprio).

TAPISTA
O Reino dos Minotauros

Tapista é o maior reino não-humano do Reinado, um vasto reino composto quase que unicamente por minotauros — povo meio homem e meio touro. Ocupa grande parte do extremo oeste, além das Montanhas Uivantes, e tem pouco contato de fronteira com os reinos humanos. Embora todos saibam de sua existência, poucos acreditam que possa se equiparar em poder e majestade a Deheon e outros grandes reinos humanos. Isto é uma grande ilusão provinciana.

Tempos atrás, na região ao norte das Montanhas Uivantes, o Rio dos Deuses formava um vale fértil entre elas e a Floresta de Naria, em seu caminho até o mar. Neste vale, divididos em clãs, subsistiam diversas tribos de minotauros, isolados entre si e espalhados até perto da Grande Savana. Essas tribos foram unidas pelo antigo herói Goratikis, após este expulsar os orcs que haviam escravizado sua raça. Essa valorosa união resultou na fundação de Tiberius, que seria no futuro a capital de Tapista.

As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Foram até o hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (mesmo que em seu ponto mais estreito). O reino expandiu até ocupar toda a região até a borda do Deserto da Perdição e Lannesthull. Tanto a Floresta de Naria quanto as Montanhas Uivantes continuam a ser barreiras naturais que impedem a expansão do reino dos minotauros, ao menos por enquanto. A capital Tiberius abriga também uma das maiores comunidades de elfos atuais.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito, jamais conquistando cargos

Por herança de seus antepassados, todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um sempre será azul, verde ou castanho-claro, enquanto o outro será castanho-escuro ou negro.

ou postos de importância ali. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Entre os mais desinformados existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida (período determinado pelo Estado) ou por contrato (pagamento de uma aposta ou favor). Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

> Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem sobre seus semelhantes. Honestidade é coisa pouco valorizada por aqui — e armas também.

A escravidão é vital para a sobrevivência dos minotauros, devido a um simples fato: não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas; o bebê, quando menina, será humana (mesmo que a mãe seja meio-elfa) e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, oito a dez esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai.

Raça guerreira e orgulhosa, os minotauros são obcecados por conquista e militarismo. Eles têm como divindade principal a Divina Serpente, deusa da força e coragem — mas, em Tapista, ela é chamada Tauron e tem o aspecto de um gigantesco touro em chamas. Em seu território também existem templos em louvor a Azgher, Khalmyr, Keenn, Megalokk, Nimb e Thyatis: clérigos minotauros podem adotar qualquer destas divindades, sendo estes os únicos membros da raça capazes de usar magia.

Os minotauros desenvolveram e aperfeiçoaram seu exército a ponto de possuir uma força de elite profissional. Embora não sejam cavaleiros (pois acham absurdo usar montarias), eles possuem uma "cavalaria" — na verdade, unidades com grandes bestas de carga para transportar armas e mantimentos. Minotauros também são conhecidos por sua perícia no mar, e criaram uma marinha de acordo — que atua tanto no litoral quanto no Rio dos Deuses.

O reino dos minotauros comercia produtos agrícolas, armas e artefatos de ferro com outros reinos. Maiores detalhes sobre o reino dos minotauros podem ser vistos em TORMENTA #2.

Características: planície cortada pelo Rio dos Deuses, desértica ao norte, montanhosa ao sul.

Clima: tropical ao norte e sudoeste, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Tiberus (capital), Marma, Calacala.

População: minotauros (56%), humanos (43%), elfos e outros (1%).

Divindades Principais: Tauron (Divina Serpente), Khalmyr, Megalokk.

Regente: Príncipe Aurakas.

Personagens Nativos: mesmo que não sejam minotauros, todos os habitantes de Tapista sabem percorrer labirintos, de tão acostumados às ruas e corredores confusos do reino. Um personagem jogador nativo deste reino jamais se perde em labirintos, corredores e túneis, sendo sempre capaz de lembrar do caminho por onde passou. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

HONGARI
O Reino dos Halflings

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o segundo maior reino não humano do Reinado (o primeiro é Tapista).

Povo pacato, os "pequeninos" praticamente não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação nas politicagens do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, considerado o atual regente, não é mais que um mero representante da região. Seu poder de influência está longe de atingir cada vila de Hongari, e ele não se importa muito com isso.

As maiores preocupações dos halflings hoje em dia dizem respeito às abusivas taxas impostas a seus comerciantes por Ferren Asloth, regente de Portsmouth. Estas medidas têm dificultado cada vez mais a exportação do fumo cultivado nas Colinas com o restante do Reinado. Severus, sumo-sacerdote de Hyninn e chefe de uma grande guilda criminosa em Triunphus, também tem interesses no comércio de ervas e fumos — e tem fechado o cerco sobre os comerciantes halflings cada vez mais. O ataque da Tormenta previsto pela clériga Yanna Gaugins ainda não se concretizou, e o povo das Colinas considera a possibilidade cada vez mais remota. Yanna, entretanto, acha essa atitude pouco saudável e crê que todo cuidado é pouco.

A famosa Triunphus, cidade atingida pela benção-maldição de Thyatis, o deus da ressurreição e da profecia, é a única grande concentração humana no reino. Existem, contudo, vários vilarejos humanos menores.

Características: península florestal também conhecida como Lança de Hyninn, entrecortada por colinas e planícies; ligeira atividade vulcânica no extremo oeste.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Colinas dos Bons Halflings (capital), Triunphus, Talinthar, Vollendann, Vila Nessie.

População: halflings (76%), humanos (17%), sprites (3%), brownies (2%), elfos e outros (2%).

Divindades Principais: Hyninn, Nimb, Thyatis, Allihanna.

Regente: Tildo Didowicz, Prefeito das Colinas.

Personagens Nativos: por influência dos deuses Hyninn e Thyatis, todos os personagens nascidos e criados em Hongari (halflings ou não) conhecem

uma prece que permite conversar com os mortos: na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, o personagem pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas também podem fazer suas próprias perguntas. (Desnecessário dizer que os mortos de Hongari não descansam lá muito bem...)

AHLEN
O Reino da Intriga

Fundado por três linhagens diferentes de nobres, (Vorlat, Shcwolld e Rigaud), o reino de Ahlen tem uma história conturbada de intrigas e traições.

Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia-a-dia do reino. Thorngald Vorlat, atual regente, alcançou a posição envenenando o próprio irmão, Yorvillan Vorlat. Antes dele, Corcoran Schwolld havia sido deposto, vítima de uma conspiração armada pelos Vorlat. Fazer parte da nobreza em Ahlen é conviver diariamente com seus inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é quase como ser atirado em um ninho de cobras. Surpreendentemente, a sede de poder dos ahlenianos supera a prudência.

Essa forma de peculiar de "subir na vida" através da eliminação do próximo também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem sobre seus semelhantes. Honestidade é coisa pouco valorizada por aqui — e armas também. Os aventureiros locais se dedicam menos às artes do combate para aperfeiçoar seus talentos em lábia, dissimulação, ilusão, transformação, invisibilidade, furtividade, envenenamento e outras táticas de ladrões e espiões. A lei em Ahlen é severa apenas para os tolos que se deixam apanhar por ela; falta de esperteza é considerada pior que o próprio ato criminoso em si.

O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Aqui, roubar é quase uma obrigação! Trapacear e detectar as trapaças dos demais chega a ser mais importante que o próprio jogo. E uma vez que a violência é vista com repugnância pelos nativos, também é costume resolver brigas, disputas e desentendimentos através de jogos.

Comenta-se que este reino abriga cultos secretos a Sszzaas, o deus-serpente da traição que teria sido destruído por Khalmyr.

Características: vales e planícies entrecortados por morros e colinas.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Tharthann (capital), Midron.

População: humanos (95%), goblins (4%), outros (1%).

Divindades Principais: Nimb, Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Personagens Nativos: todos os nativos de Ahlen já começam com uma perícia ou Especialização ligada a espionagem ou jogos: Disfarce, Venefício, Jogos, Furtividade, Falsificação...

BIELEFELD
O Lar da Ordem da Luz

Bielefeld tornou-se conhecida no Reinado por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton.

Mesmo assim, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois cavaleiros que voltavam de uma missão de rotina foram atacados e mortos por uma multidão enfurecida quando passavam por Portsmouth.

O caso foi levado a Deheon, e Ferren foi sentenciado a pagar uma indenização à Ordem e punir os culpados. Em carta enviada diretamente ao Rei Thormy, Ferren afirmava que "o povo de Portsmouth agiu em legítima defesa aos abusos provocados pela atitude inconseqüente dos dois cavaleiros", que teriam atacado o povo do vilarejo sem motivo aparente. A atitude revoltou os membros da Ordem, que estudam algum meio de represália ao reino vizinho.

Igor Janz, o regente de Bielefeld, tem tentado contornar a situação, pouco interessado em uma guerra de grandes proporções com Portsmouth. Mesmo com todos estes problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família de nobre que não possui o membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se a pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Não surpreendentemente, este fato pode levar à ruína a outrora orgulhosa Ordem dos Cavaleiros da Luz.

Exceto pelo fato de abrigar a Ordem, não há muito mais a ser dito sobre este reino. Sua economia é baseada em agricultura e pecuária, como a maioria dos demais.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

> Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas em Bielefeld.

Clima: temperado, subtropical ao sul.

Cidades de Destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Highter.

População: humanos (96%), goblins (3%), outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Tanna-Toh.

Regente: Igor Janz.

Personagens Nativos: os Cavaleiros

da Luz são parte integrante e importante da cultura de Bielefeld. Todos os nativos sabem reconhecer os símbolos de sua cavalaria, e também símbolos de outros reinos. Personagens nativos ganham a perícia de Heráldica sem precisar pagar por ela. Além disso, ao se tratar de informações sobre famílias nobre e de cavaleiros do reino, o teste é feito sem nenhuma dificuldade (ou seja, sem penalidades).

NOVA GHONDRIANN
O "Novo Lar"

Embora carregue o nome da antiga nação que teria começado a antiga Grande Batalha, não há descendentes de Corullan VI na corte de Nova Ghondriann. Muito pelo contrário. O reino foi fundado por antigos servos e camponeses de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação que tinham como pátria. Embora Wyrd Thorngrid não tenha mostrado nem um terço da ambição e intolerância de Corullan VI, há uma desconfiança generalizada a esse respeito dentro do Reinado e o medo de que, cedo ou tarde, Nova Ghondriann acabe seguindo os passos de sua antecessora.

As medidas para facilitar a migração de fazendeiros de Trebuck — fugitivos da Tormenta vizinha em seu reino — para Nova Ghondriann foi vista como uma das primeiras providências nesse sentido. Cauteloso, Wyrd afirma que a medida teve por intenção nada mais do que "ajudar o valoroso povo de Trebuck, estendendo a mão numa hora de necessidade". Se há ironia ou sinceridade no discurso de regente, ninguém sabe dizer. O fato é que aqueles que optaram pela migração têm encontrado condições bem mais propícias nas novas terras.

Essas medidas parecem ter como objetivo ganhar as graças do Reinado, em uma tentativa de apagar a imagem negativa que os outros reinos possuem de Nova Ghondriann. Há quem diga que, por algum motivo desconhecido, os nativos desse reino são estéreis — e os refugiados de Trebuck serviriam para aumentar a população. Outros comentam que existe uma razão secreta para a redução na população do reino, uma razão escondida pelo regente e o conselho.

A única certeza é que, mesmo com o fluxo de refugiados de Trebuck, a população de Nova Ghondriann parece estar diminuindo...

Características: florestas a oeste, planícies a leste e sul.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yukadar (capital), Crisandir, Norba.

População: humanos (92%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena.

Regente: Wyr Thorngrid.

Personagens Nativos: não há regras próprias para personagens nativos de Nova Ghondriann. Habitantes de outros reinos desconfiam deles, pois acreditam que estão preparando algum plano ou esquema maligno.

As vilas e cidades ribeiras de Callistia têm sofrido constantes ataques de criaturas aquáticas vindas de ambos os rios.

SAMBÚRDIA
O Celeiro de Arton

Um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas cultivando todo tipo de alimento se espalham por todo o reino. O extrativismo controlado também é comum, explorando vegetais nativos — principalmente frutas.

Sambúrdia é tido como um dos melhores lugares de Arton para se viver, parte pelo clima e a facilidade de plantio, e parte devido a uma campanha realizada pelo regente Isontorn. Embora a produção de alimentos seja excelente, ainda faltam pessoas para trabalhar nas plantações e em outras atividades — razão pela qual o reino dá boas vindas a todos que desejem ali se estabelecer, sem causar qualquer problema a estrangeiros.

Boa parte de Sambúrdia é coberta pelas densas florestas de Greenaria, o que dificulta uma colonização adequada. A maioria das cidades grandes fica no extremo leste, próximo às fronteiras de Nova Ghondriamm. Existem vilas mais a oeste, mas não são muito numerosas.

A nobreza samburdiana é uma das mais ricas do Reinado, comparável aos nobres de Deheon e Yuden. Os impostos são considerados altos pelos padrões do resto do Reinado — mas, uma vez que a própria economia local é rica, qualquer cidadão pode viver com conforto mesmo pagando taxas elevadas.

O Conselho de Sambúrdia tem um bem sucedido programa de empréstimo para os plantadores e criadores samburdianos — e até mesmo para estrangeiros interessados em ficar moradia por lá. Na média, o povo é mais rico e melhor provido que em outros reinos (exceto Deheon e Yuden). É claro que ainda existem reclamações, como em qualquer lugar — mas, aos ouvidos de um estrangeiro, parecem bobagens.

A grande extensão florestal do reino ainda abriga muitos perigos selvagens. Devido a isso, aventureiros dispostos a combater essas ameaças também são muito bem vindos em Sambúrdia. Existe também no reino a Espada de Allihanna — uma espécie de guarda florestal, composta por rangers, druidas e outros aventureiros habituados à vida selvagem, encarregados de caçar monstros, manter o equilíbrio das plantações e regulamentar as extrações nas vilas pequenas. As florestas também atraem uma quantidade razoável e elfos — mas, até onde se sabe, nenhuma comunidade élfica chegou a ser formada ali.

Como seria de se esperar, Allihanna é a deusa mais popular no reino. Clérigos e druidas são comuns, mesmo nas grandes cidades. Sabe-se que em Sambúrdia-capital existe um grande jardim no centro da cidade, sendo este na verdade um bosque sagrado dedicado à Deusa. Este é um local onde clérigos e druidas se reúnem ocasionalmente.

O regente Isontorn tem recebido emissários halflings de Hongari. Desconfia-se que esteja sendo negociado algum tipo de acordo para que os halflings possam contornar as restrições de Portsmouth. Sambúrdia tem excelentes relações comerciais com praticamente todos os reinos vizinhos — e até um acordo de proteção assinado com Yuden, em caso de conflito. Os detalhes desse acordo são misteriosos e estranhos, pois os habitantes de Sambúrdia não têm muita simpatia por Yuden e sua política militarista.

Características: país densamente florestal, abrangendo a maior parte da floresta de Greenaria.

Clima: tropical a oeste, subtropical a leste.

Cidades de Destaque: Sambúrdia (capital), Mehnat, Tallban, Collarthan.

População: humanos (88 %), elfos (6%), halflings (2%), goblins (3%) outros (1%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Wynna.

Regente: Beldrad Isontorn.

Personagens Nativos: por ser este um reino muito rico, personagens nativos de Sambúrdia recebem o dobro do dinheiro inicial.

CALLISTIA
O Reino sob Ataque

Este é um reino pacato e humilde, com economia baseada na pesca no Rio dos Deuses e no Rio Vermelho — este último nascendo em Nova Ghondriamm e desaguando no Rio dos Deuses. É assim chamado devido a certos depósitos minerais em seu leito, que tornam as águas avermelhadas na maioria do trajeto. Além da pesca, Callistia tem algumas fazendas pecuárias e agrícolas, além de pastos para a criação de cavalos e trobos. Mas nada muito expressivo.

O povo local é devoto de Nerelim, uma divindade menor — a Deusa das Águas Doces, filha do Grande Oceano. O culto a ela é forte principalmente na capital Fross, que fica na margem do Rio Vermelho, bem próximo ao ponto onde este deságua no Rio dos Deuses. Em Fross existe o maior templo de Nerelim em Arton. Também são cultuados aqui o Grande Oceano (ainda que o reino não tenha litoral), Khalmyr, Nimb, Lena, Marah, Allihanna e Valkaria.

Um fato recente está dificultando a vida dos nativos. As vilas e cidades ribeiras de Callistia têm sofrido constantes ataques de criaturas aquáticas vindas de ambos os rios. São seres humanóides até então desconhecidos — nem sequer lendas a seu respeito existiam. Os monstros lembram uma combinação maligna de homem, lagarto, sapo e peixe. A aparência de cada criatura pode variar muito, levando os estudiosos a acreditar que podem ser várias raças. São capazes de andar sobre duas pernas e usar instrumentos com as mãos, o que mostra certa inteligência.

Alguns relatos falam desses seres misteriosos usando imensos animais aquáticos como montaria, ou trolls aquáticos como escravos. As criaturas receberam o nome de lursh-lyins — nome que um elfo teria gritado pouco antes de morrer durante um dos ataques. Em idioma élfico, parece ser algo como "tiranos das águas".

Ninguém sabe ao certo o objetivo das criaturas, ou se realmente existe alguma estratégia neles. Os ataques não seguem nenhum padrão que se possa identificar — exceto pelo fato de que sempre ocorrem ao anoitecer. Vilas pequenas e cidades maiores são atacadas da mesma forma. As criaturas fluviais matam todos que encontram, destroem construções, plantações e criações, e roubam os peixes pescados naquele dia.

Não faltam teorias e boatos sobre a origem dos lursh-lyins. Alguns dizem que eles são proles de um enorme monstro fluvial jamais visto. Outros apontam que a área de Tormenta surgida recentemente rio acima, na direção de Trebuck, teve alguma influência maligna na vida aquática local. E um velho clérigo de Nerelim, considerado louco pela população, afirma que os monstros são uma punição da deusa por um crime cometido pelo regente — um crime que ele teria sido proibido de revelar.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: Subtropical a temperado.

Cidades de Destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros.

População: humanos (95); outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Nimb, Lena, Allihanna, Nerelim (deusa das águas doces).

Regente: Planthor Drako.

Personagens Nativos: os nativos de Callistia possuem uma grande intimidade com os rios. Personagens deste reino recebem gratuitamente uma perícia relativa as águas, como Natação, Canoagem, Pescaria ou qualquer outra que o Mestre determinar. O personagem também tem conhecimento nato sobre criaturas de água doce; ele tem uma chance em seis (1 em 1d6) de conhecer qualquer criatura aquática (incluindo monstros) e suas fraquezas, hábitos, se é comestível ou não, seu valor no mercado, etc. Essa habilidade não se aplica à criaturas que recentemente têm atacado o reino.

J.M.TREVISAN & ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

Berforam, o Alma Negra, prossegue em sua caçada aos clérigos da Deusa dos Elfos

Amargura e Ressentimento

Ele caminhava soturno pela noite fria. Era lua nova, nenhum sinal de luz no céu, justamente como gostava. Nem sempre fora assim, mas agora era. Agora ele só gostava das trevas. Se sentia melhor em meio a elas. Seus olhos não suportavam mais a luz. Mas havia outra opção. As trevas também não permitiam que ele visse as marcas de sangue em sua mão.

Quantas vidas ele já retirara? Em nome de deuses, em nome de reis, de príncipes e princesas. Sempre seguindo ordens. E o que recebera em troca? Nada. Mas agora era tudo diferente. Ele dava as ordens. E faria com que todo e qualquer trabalho fosse executado. E não cometeria as mesmas injustiças que sofrera. Daria um motivo justo para seus seguidores lutarem. Ergueriam suas armas em nome da superioridade dos elfos.

Sua caminhada era tão silenciosa que nem os animais o percebiam passando. Mas por dentro ele gritava de dor. Cada passo fazia-o lembrar de seus filhos. De quando seu primogênito fora morto por hobgoblins. E ele lutara para defender a mãe e os irmãos sob às ordens de uma deusa.

De nada adiantara. De nada valera seu esforço. Muito menos a morte de seu filho. A deusa não dera importância. E sua amada morrera. Todos os seus filhos. Tudo o que tinha agora eram as lembranças amarguradas. A maldita deusa esquecera deles. Mesmo com todo seu esforço, permitira que as criaturas mais perfeitas de Arton perdessem seu reino para bárbaros deformados.

Essas caminhadas pela noite ajudavam a aplacar um pouco a dor. A natureza parecia mais tenebrosa e parecida com sua alma. Normalmente ele não saía sozinho assim da caverna. Sempre havia uma elite de guardas com ele.

Mesmo nessas ocasiões, parecia sozinho. Esses guerreiros nunca eram vistos. Podiam ser quase tão furtivos quanto ele próprio. Mas em furtividade ninguém se equiparava a Berforam, o Alma Negra, O Coração Perdido.

Ele dispensara sua guarda pessoal. E nem precisaria dela. Com sua espada, Diamante das Trevas, e seus dois aji, a arma de lâmina circular típica dos elfos negros, ninguém poderia representar ameaça.

Procurava algum oponente apenas para descontar sua raiva. Precisava extravasar, provar que era mais capaz do que qualquer outra criatura. E ainda descontaria seu ódio.

Sua sensível audição élfica captou uma risada perdida na noite. Hobgoblins. Sim, eram hobgoblins. E com certeza estavam misturados aos malditos orcs. Ele retirou Diamante das Trevas da bainha. A lâmina negra parecia sugar qualquer resquício de luz que existia ali.

Correu pela noite, silencioso. Mal tocava o chão. Só parou quando viu os vermes em volta de uma fogueira. Pareciam estar comemorando algo. Quatro hobgoblins. Dois orcs. Três goblins. Era hora de despejar no mundo todo seu ódio na forma do sangue deles.

Berforam havia deixado Glórienn e se tornando um guerreiro e sacerdote a serviço de Tenebra. E com isso havia adquirido novos poderes. Conhecia magias que os elfos temiam usar.

— Igri frire Tenebra groan — ele pronunciou. E a fogueira se apagou. Nada de luz. Isso não atrapalharia a visão dos goblinóides, mas eles ficaram irritados. Queriam fazer sua comida e se esquentar. E começaram a se culpar.

— Tru sobreri elor — mais palavras mágicas pronunciadas em nome da deusa Tenebra. Berforam se transformou em uma sombra. Rastejou pelo chão e apareceu em meio aos globinóides. E voltou à sua forma de elfo. Alto, de cabelos e olhos tão negros quanto sua alma. Eles pararam de brigar e olharam surpresos para o elfo. Berforam esperou que eles pegassem suas armas. Apenas quando todos estavam empunhando suas espadas enferrujadas, ele começou a chacina.

Um goblin nem percebeu quando Diamante das Trevas cortou seu pescoço. O segundo caiu com as mãos no peito, tentando inutilmente impedir a saída de sangue pelo buraco aberto. Um dos orcs atacou, mas Berforam simplesmente deu um passo para a esquerda. O monstro acertou sua espada na cabeça do último goblin.

O elfo riu. Uma risada amargurada e sem graça, que daria pena a qualquer pessoa feliz. Mas elfos negros sempre riem assim. E seus lábios só sorriem da desgraça dos outros.

Um orc tentou atacá-lo. Ele usava um machado de lenhador. Berforam esquivou-se enquanto ainda ria e enfiou a ponta de sua espada no pescoço do orc. Segurou o monstro impedindo o ataque de um dos hobgoblins enquanto retirava uma adaga da cintura. Arremessou-a e acertou o olhou de um segundo orc.

A luta estava sendo muito fácil para uma noite tão escura.

Ele precisava de mais.

Eles gostavam de se apresentar como Os Bravos. E não eram um grupo qualquer. Logo à frente deles seguia Filirrim, um elfo caçador. Como sempre, procurava por emboscadas e armadilhas. Pegá-lo de surpresa em uma floresta era quase impossível.

Balatins dizia que este era um dom que Glórienn lhe concedera. Só podia ser isso, ele sempre afirmava com seu sorriso cativante. Sempre sorria daquele jeito quando falava de sua deusa. Erguia as sobrancelhas e os lábios se esticavam tanto que quase tocavam as orelhas pontudas.

Um terceiro Bravo, chamado Gaulel, sempre estava pronto para rir do elfo. O guerreiro adorava aquele sorriso e sempre levava Balatins a falar de sua deusa. Em pouco tempo aquele sorriso aparecia e as estrondosas gargalhadas de Gaulel ecoavam. Às vezes ele se segurava em seu machado para não cair de tanto rir.

Mila gostava das gargalhadas de Gaulel, mas o fato de ele se aproveitar da felicidade de Balatins a desagradava. A garota gostava dos elfos. Achava-os interessantíssimos. Ela escrevia sobre eles, e até pedia ajuda em suas poesias.

A única pessoa que não compartilhava o bom humor do grupo era o melancólico Tuert. O mago só estava com eles por puro interesse, como já dissera várias vezes nas comemorações das tavernas. Mas eles não ligavam, principalmente porque um mago era imprescindível em suas aventuras.

Tuert estava andando um pouco afastado do grupo e já tropeçara três vezes. Reclamava que precisavam de tochas ou de uma magia para iluminá-los. Era um absurdo procurarem por aqueles malditos orcs pela floresta escura. Ele não podia enxergar nada.

Em um dos tropeços, o mago ficou parado, encostado em uma árvore. Balatins se aproximou. Encostou sua mão no ombro do amigo.

— Eu não bebi. Nem preciso de telepatia para saber o que iria perguntar — disse, empurrando o elfo. — Vamos pegar esses malditos goblinóides e voltar para dormir.

O elfo se afastou. Se continuasse a insistir, o mago apenas ficaria mais irritado. Pobre humano. Se conhecesse a luz de Glórienn, se fosse um elfo, talvez fosse mais feliz. Deixou esses pensamentos de lado quando viu Filirrim correndo de volta.

— Lá na frente. Eu pude ver algo. Está escuro, mas eu vi. Eles estão lutando com alguém — Filirrim disse ofegante.

Eles prepararam suas armas. Gaulel ergueu seu poderoso e gigantesco machado. Mila aprontou sua espada curta. Filirrim colocou uma flecha no arco. Balatins desembainhou sua espada longa, abençoada por Glórienn.

Começaram a preparar os planos de ataque. Tinham de se apressar, sua caça poderia estar atacando um viajante. Tuert foi mais rápido que eles. Cambaleou uns cinco metros e pôde ver os movimentos na noite. Pelo menos via sua caça caindo.

— Vou dar um jeito nisso agora — ele disse, retirando um pouco de enxofre dos bolsos.

Antes que qualquer um pudesse impedir o mago, uma bola de fogo rumou na direção da batalha. Ela explodiu em um dos orcs e fogo se espalhou por toda parte.

Filirrim correu até lá. Saltou troncos caídos e desviou-se de algumas árvores que queimavam. O elfo chegou à clareira e viu que todos os goblinóides já estavam mortos. O fogo iluminava os cortes finos e perfeitos. Cada ferimento fora mortal. Apenas um golpe para derrubar. Ele viu o estranho se levantando. Estava de costas e vestia um manto negro que quase se confundia com a noite.

Inocentemente, ele se aproximou. Percebeu as orelhas pontudas. Era um elfo! Precisava ajudá-lo a se levantar. Filirrim estendeu a mão e saudou com um grande sorriso.

— Ibenórienn — ele disse. Uma saudação que significa vida longa e abençoada em élfico.

O estranho olhou de volta. Filirrim fitou seus olhos negros como as trevas. Viu as marcas de amargura e ressentimento em seu rosto. O sorriso do elfo desapareceu naquele momento. Ele tentou gritar para avisar os outros. Juntou todas as suas forças, mas apenas um sibilo saiu de sua boca. E o elfo caiu no chão com a garganta cortada.

— Eu não bebi. Nem preciso de telepatia para saber o que iria perguntar — disse, empurrando o elfo. — Vamos pegar esses malditos goblinóides e voltar para dormir.

Berforam sorriu, quase gargalhou. Mas ele raramente erguia a voz além de um sussurro. Provou o sangue que escorria pelo aji. Ótimo usar as armas sagradas para acabar com aquela vida. Deixara Diamante das Trevas cair com a explosão da bola de fogo, mas seus aji eram armas igualmente mortais.

A voz de Balatins se calou. Ele estava repreendendo Tuert quando viu os rostos de Mila e Gaulel. Algo estava errado. Ele virou-se e pôde ver Filirrim ainda com as mãos na garganta. E viu Berforam rindo em meio às árvores que queimavam. A figura do elfo negro parecia sugar todas as sombras locais. O fogo não iluminava nada a três metros em volta dele.

Elfos são criaturas incrivelmente emotivas. E quando se enfurecem, parecem-se mais com um furacão, uma força devastadora da natureza. Os Bravos não conseguiram acompanhar Balatins. Em poucos segundos, ele já estava golpeando Berforam com sua espada. O elfo negro defendeu-se do golpe facilmente.

Lutar com o sangue frio e ainda com o incentivo de provar o sangue de um elfo deixou Berforam com mais vantagem ainda. Ele defendeu três ataques seguidos de Balatins e, depois, o desarmou. Apontou as lâminas circulares para o pescoço do elfo. Com um simples movimento cortaria sua garganta. Mas não o fez.

Os dois se fitaram. Um odiava sua deusa criadora, o outro a amava profundamente. E eles perceberam isso. Olharam-se atentamente. Observaram as roupas e as armas. Então Berforam saltou para trás e sumiu nas sombras.

— Maldito. Não pode me matar, pois eu sou abençoado por Glórienn. Você teme o poder dela, não é? — o elfo gritou para a noite, sabendo que estava sendo ouvido.

Seus amigos chegaram quando ele estava pegando sua espada no chão. Nesta hora viu Diamante das Trevas caída ao lado do corpo de um orc. Levou a mão à boca aberta de surpresa.

— Quem era o maldito assassino? — Gaulel perguntou.

— Um dos maiores seguidores de Glórienn que eu já conheci...

— O quê?

Desta vez Mila perguntou. Ninguém estava entendendo. Um seguidor de Glórienn nunca mataria outro elfo. Sequer ergueria uma arma contra outro de sua espécie.

— Ele recusou a luz da deusa há anos. E agora eu o vejo. Vi as marcas em seu rosto. Vejo sua espada negra que antes era de pura luz. Berforam o Alma Negra. Só pode ser ele.

Balatins balançou a cabeça para se livrar das memórias. Ergueu sua espada.

— Tomem muito cuidado. Precisamos de luz. De muita luz..

Tuert ficou temporariamente sóbrio com o susto pela morte de Filirrim. Lembrou-se de uma magia. E não era nenhuma daquelas que lhe permitiam beber três vezes mais cerveja e vinho do que o normal. Nem uma outra que tornava a bebida cinco vezes mais forte. Essa magia criaria uma explosão de luz que iluminaria todo o local.

— Vou criar luz. Primeiro será como uma explosão que poderá deixá-los cegos se não fecharem os olhos. Depois a área toda ficará iluminada como o dia — Tuert disse, enquanto retirava um espelho e uma vela de um bolso.

Ele levantou as mãos sobre a cabeça e as fechou. Elas brilharam e então houve uma grande explosão de pura luz.

Mila abriu os olhos devagar e viu tudo claro como o dia. A magia dera certo. Ela ainda via algumas manchas coloridas e tinha os olhos meio ofuscados, como se tivesse olhado para o sol. Mas recuperou-se rapidamente.

— Prestem atenção. Ele é bem furtivo — Balatins avisou.

— Vamos ver se é mais rápido que meu machado. Keenn está do meu lado. Glórienn nos protege através de você. A luz de Azgher nos cerca. E nós seguimos a justiça de Khalmyr. Quem pode nos vencer com todos esses deuses do nosso lado? — Gaulel disse, terminando com sua típica gargalhada.

Mila duvidava muito daquilo. Se as histórias de Balatins eram verdadeiras, precisariam dos avatares daqueles deuses ali para ajudá-los.

— Ele recusou a luz da deusa há anos.. E agora eu o vejo. Vi as marcas em seu rosto. Vejo sua espada negra que antes era de pura luz. Berforam o Alma Negra. Só pode ser ele.

• • • • • • • • • •

Eles estavam em círculo. O mago acabara de iluminá-los. A explosão de luz quase cegara Berforam. Se seu manto não o tivesse protegido, teria de lutar apenas com seus ouvidos. Aí eles teriam alguma chance.

O elfo negro subiu em uma árvore. Olhava o grupo como uma cobra pronta para o bote. Ele caminhou pelo galho e se aproximou o máximo que pôde. Então começou a gesticular e a entoar um cântico em homenagem a Tenebra.

— Brafivim Tenebra iru gui — ele ordenou. E as sombras se movimentaram. Criaram vida e se transformaram em braços deformados, com dedos pontudos. Eles atacaram Mila. Seguraram a garota e puxaram com toda a força.

Ela esperneou e tentou se soltar. Mas não foi possível. Logo estava em cima da árvore e Berforam a encarava. Seu coração quase parou de tanto medo. Depois começou a bater forte. Por pouco não explodiu em seu peito.

As lâminas apontaram para a garota. Não emitiam brilho algum. Lágrimas escorreram de seus olhos verdes desesperados. Ela sabia que era o fim de suas poesias. Só esperava que alguém encontrasse seu diário com a história dos Bravos. Perto de sua morte, e apenas pensava no que escrevera. Talvez aquele fosse seu mundo.

— Pronta para a morte, coisa humana? — Berforam sussurrou.

Gaulel se desesperou. Só via trevas naquela árvore. Onde estaria a pobre Mila? Ela era como sua irmã caçula, não poderia perdê-la. Tantas vezes ele jurara proteger a coitada. Quando viu Balatins erguendo o arco de Filirrim, gritou depressa.

— Não faça isso! Você pode acertar Mila!

Mas não adiantou. Balatins estava cego de raiva. A flecha acertou o corpo de Mila. A garota caiu no chão logo abaixo da árvore. Balatins nem prestou atenção. Colocou outra flecha no arco e tentou acertar seu inimigo. Ele estava pulando de uma árvore para outra. Mesmo pedindo a bênção de Glórienn o elfo não conseguiu acertar. Berforam desapareceu na noite.

— Idiota. Idiota! — Gaulel gritava enquanto corria na direção da amiga. Quase largou o machado quando a viu caída em uma enorme poça de sangue. Seu corpo estava todo cortado. A flecha não a matara. O guerreiro segurou-a em seus braços, manchando sua armadura de sangue. Beijou-lhe a testa em despedida.

Balatins não ousou se aproximar. Ele simplesmente largou o arco. Por quê? Por quê fizera aquilo? Uma amiga morrera por sua causa. Ele a matara. Olhou para Gaulel com vergonha. Mas ele se vingaria. Mataria Berforam em nome de Glórienn e de Mila. Ergueu sua espada mais uma vez.

O elfo negro estava rindo. Gaulel podia ouvi-lo e correu atrás dele com seu machado. Nem avisara a Balatins que Mila morrera antes de sua flechada. Aquela risada que ecoava na noite deixava o guerreiro profundamente irritado.

Berforam estava esperando. A ponta do lábio estava erguida, quase um sorriso. Os braços estavam cruzados sobre o peito. Os aji mostravam-se desafiadores. O sangue de Mila ainda escorria e pingava tanto no chão quanto no manto negro.

— Pela fúria dos deuses. Deveriam te chamar de Desalmado! Nunca vi tal frieza, tal maldade, nem nos sacerdotes de Leen. Maldito seja! Encontrará a morte em meu machado.

Gaulel ergueu o machado e depois deixou que caísse sobre Berforam.

O elfo negro esquivou-se como se fosse a ação mais normal do mundo. O machado se prendeu em um tronco, afundando metade da lâmina, tamanha foi a força do golpe. Berforam saltou para trás. Enquanto estava no ar, cortou de leve o peito do guerreiro.

— Você não é nada.

• • • • • • • • • •

— Como pude deixar que meu ódio me cegasse? Por que, Tuert? — o elfo perguntava. As lágrimas escorriam de seu rosto enquanto corria para ajudar Gaulel.

Tuert se esforçava para acompanhá-lo. A bebida estava deixando sua mente nublada e o manto não permitia que corresse pela mata. Ficava preso em galhos e arbustos a todo momento.

Quando os dois alcançaram Gaulel, apenas viram o guerreiro encostado em uma árvore. Uma das mãos estava no peito e a outra segurava o cabo do machado, ainda preso na árvore. Tinha um olhar derrotado. Mas não chorava. Esforçava-se para não o fazer.

— Desculpe, Gaulel. Minha fúria me cegou.

Gaulel ergueu os olhos cansados e derrotados para encará-lo.

— Não peça desculpas, elfo. Sua deusa é que deveria fazê-lo. Ela garantiu que sua mira fosse tão boa.

A voz era de Berforam e vinha de toda a parte. Só que o elfo pensou que Gaulel estivesse falando. Poderia ser magia ou o estado psicológico de Balatins, mas apenas aquilo ficou em sua mente.

Deu as costas para o guerreiro e seu coração se encheu de fúria. Glórienn não era a culpada de nada. Ninguém podia dizer aquilo contra a Senhora dos Elfos. Nem mesmo seu amigo. A mão de Gaulel tocou seu ombro. O elfo se surpreendeu, mas preferiu não se virar. Continuou calado, olhando para frente, pensando na ofensa. Então Gaulel apertou seu ombro por alguns segundos e finalmente o soltou.

O guerreiro caiu ao lado do elfo. Um dos aji de Berforam estava cravado em suas costas. Balatins quase gritou de raiva e de susto. Perdera três amigos!

Olhou para Tuert. O mago estava encostado em uma árvore. Acabara de vomitar. Depois voltou-se para trás. Viu Berforam. O elfo negro sorria cinicamente. Estava se divertindo naquela noite. Cada morte fazia com que esquecesse de sua mágoa por preciosos minutos.

— Continue de costas para seus amigos. Será mais fácil matá-los, sacerdote.

O sussurro alcançou os ouvidos de Balatins como uma praga. Ele ergueu a espada para atacar, mas seu inimigo já desaparecera nas trevas.

— Tuert, faça luz novamente. Agora pegaremos esse pária — o elfo gritou.

O mago tentou se equilibrar. Não estava se sentindo muito bem, mas conseguiria realizar a magia. Pegou os componentes materiais e começou. Mas foi só levantar as mãos iluminadas e foi atacado. O aji voou pela noite como um morcego. Decepou as mãos do mago. Mas aquilo não fora suficiente. A magia foi terminada e houve a explosão de luz.

Quando Balatins abriu os olhos, viu Tuert caído. Suas mãos estavam a seu lado. Ele levava os braços ao rosto tentando tapar os olhos. O sangue escorria por toda a sua face. O elfo tentou ajudá-lo. Segurou-o e tocou seus braços. Invocou a benção de Glórienn para curá-lo. Não foi o suficiente. Nenhuma magia que conhecia seria capaz de impedir que todo aquele sangue escorresse.

— Pária! Alma Exilada! Alma Negra! Venha me enfrentar! Você ataca meus amigos, mas Glórienn não deixa que me toque. Não pode fazer mal a mim, que sou um filho fiel.

O elfo gritou com todas as suas forças, assustando vários animais na floresta. Pássaros e morcegos voaram por toda a parte.

— Pária! Alma Exilada! Alma Negra! Venha me enfrentar! Você ataca meus amigos, mas Glórienn não deixa que me toque. Não pode fazer mal a mim, que sou um filho fiel.

— É? Tem certeza de que não te fiz nenhum mal? Não liga para a morte daquele elfo caído lá na frente? Nem para o guerreiro? Muito menos para o mago? — Berforam disse enquanto caminhava na direção de Balatins.

Estava com Diamante das Trevas nas mãos.

— E eu nem precisaria fazer mal a você, elfo. Glórienn já o fez. Ela ajudou-o a acertar a garota. Seu amor por ela fez com que se virasse de costas para seu amigo guerreiro. E você nem pôde avisá-lo de meu ataque. Para completar, suas magias não puderam salvar o mago que já deve tê-lo salvo tantas vezes com seus feitiços.

Balatins esperava uma gargalhada malvada e desprezível depois daquelas falas. Berforam apenas continuou andando sério, contrariando as expectativas do elfo. Ele se aproximou e o desarmou com um simples golpe. Apontou Diamante das Trevas para o pescoço do elfo.

— Não preciso tocá-lo para fazer-lhe mal. E essa proteção que a deusa lhe dá apenas me diverte mais ainda. Ela acaba destruindo todos do seu lado. Você a ama e se esquece de todos os outros. Se a deusa se importasse mesmo com todos, teria protegido o outro elfo. Mas por que só você? É preciso rezar e implorar por sua proteção todos os dias? Que tipo de amor é esse?

A espada de Berforam deixou o pescoço e cortou o símbolo de Glórienn no peito do elfo.

Nada a fazer. Nada a falar. Balatins não tinha argumentos. Seu coração fervia de ódio por Berforam, mas aquelas palavras haviam plantado uma semente que cresceria em breve. E o ódio se voltaria contra ele mesmo, depois contra sua deusa.

Baixou o rosto e fechou os olhos. Fechou os punhos, apertando tanto os dedos contra a palma da mão que quase arrancou sangue de si mesmo. Quando levantou a cabeça, o elfo negro não estava mais lá. Desaparecera nas trevas como um fantasma.

Balatins olhou para sua espada caída no chão. Hesitou por longos momentos. Pareceram uma eternidade. Finalmente caminhou até a lâmina e a pegou. Parecia mais pesada, não tinha mais a leveza de antigamente.

Voltou-se para Tuert. O mago já estava morto. Perdera muito sangue. Arrastou seu corpo para perto do de Gaulel. Depois pegou o corpo de Mila. A magia de Tuert já perdera efeito e o elfo não pôde ver todos os cortes no corpo da amiga. Não viu que ela tivera uma morte terrível antes de sua flecha acertá-la.

O último corpo foi o de Filirrim. Um amigo de décadas caíra em segundos. Nunca mais caçaria a seu lado. Era uma pena. Nunca o esqueceria em seus longos anos de vida. Balatins pegou alguns componentes de magias no bolso de Tuert e ateou fogo no corpo dos amigos. Era a despedida. Ele não rezou por eles. Não sabia que deus prefeririam. E não rezava para ninguém além de Glórienn.

Balatins não rezou para ninguém, nem para seu amigo elfo, seguidor fiel de Glórienn. Deixou aquela pira no meio da floresta e partiu.

• • • • • •

Berforam observara toda a cena. Um sorriso de vitória percorria-lhe os lábios. Havia desgraçado a vida de mais uma pessoa. De mais um elfo. E seus aji banharam-se com o sangue de um seguidor de Glórienn.

— Podia tê-lo matado a qualquer hora. Por que não o fez? Já o vi matar muitos sacerdotes de Glórienn. Dizem que até Tinllins teme você.

Ele já esperava pela pergunta. Reconhecia a doce voz. Pôde ouvir Alevandra se aproximando ainda no meio da luta, exatamente no momento em que matara Gaulel. É claro que sua pupila faria aquelas perguntas. Ele respondeu sem se virar.

— É mais divertido assim. Você ainda vai entender, Alevandra. E espalhe o boato de que não podemos tocar nos sacerdotes de Glórienn. Nós saberemos que podemos matá-los, mas eles não.

— Sim, meu senhor. E aquele elfo?

— Sua fé vai se corroer de dentro para fora. E ele nem perceberá. Você o acompanhará. Ele é um elebeh. Procurará por sua família para restaurar sua fé.

Alevandra se surpreendeu. A elfa negra se aproximou de seu mestre como que para ouvir melhor. Um elebeh! Quer dizer que Balatins pertencia a uma família de elfos sacerdotes. Isso era extremamente raro naqueles dias em Arton. E se dependesse de Berforam, seria mais raro ainda.

— Sim, você ouviu bem, bela Alevandra. Chame por mais quatro elfos negros. Dois Garras de Tenebra, um sacerdote e um mago. Você seguirá aquele elfo junto com eles. Quando encontrar sua família, espero que saiba o que fazer. Já foi treinada para isso.

A bela elfa negra entendeu que a lição tinha acabado. Berforam apontou para um de seus aji caídos. Ela o pegou. Ainda estava sujo de sangue, mas não se importou em limpá-lo. Aquilo apenas daria mais poder à arma. E ela provaria o sangue de outros sacerdotes de Glórienn.

Alevandra sentiria o doce gosto da vingança. Nada disso deixaria seu coração menos amargo, mas aliviaria a dor por algum tempo. Então ela teria de matar mais. E assim continuaria até o final de sua existência.

Ela se aproximou de Berforam. Era praticamente um pai para a elfa negra. Beijou-o no rosto. Os dois sorriram. Só havia um outro momento em que os elfos negros podiam deixar um pouco de sua amargura de lado; quando estavam ao lado de outros que compartilhavam de sua dor.

Ela deixou seu mestre e foi chamar os outros para sua missão sagrada. Em nome de Tenebra e das almas de todos os elfos enganados por Glórienn, seguiria seu caminho.

ANTÔNIO AUGUSTO SHAFTIEL

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Minhas mais sinceras saudações aos leitores desta tão conceituada revista de RPG. Para os que ainda não conhecem minha pessoa, devo me apresentar: sou Vladislav Tpish, mago necromante e professor Sênior da Academia Arcana de Valkaria. Entre minhas outras qualificações, sou pai de Petra Tpish — a pequena e malsucedida cozinheira cujas desventuras vocês acompanham nas páginas de HOLY AVENGER; e sou também responsável pelo surgimento do Paladino de Arton, entre outras façanhas que a modéstia me impede de relatar.

Meu papel aqui, obviamente, é responder às suas cartas e e-mails na tentativa de solucionar suas dúvidas sobre este mundo que chamamos Arton, e que serve como cenário para Mestres de RPG que desejam conduzir aventuras de fantasia medieval. Aqueles que conhecemos pelo termo técnico de "RPGistas" estão mostrando razoável quantidade de dúvidas com o advento do novo **Tormenta 3E** — de modo que minha assistência se faz, agora, mais necessário do que nunca. Em frente, portanto.

Se Talude conhece a tecnologia, porque ele não a usa para o benefício de Arton?

Tecnologia e Outros Bichos

Saudações, amigo Necromante do bem. Escrevo esta carta para fazer algumas perguntas:

***1)** Se Talude conhece a tecnologia, porque ele não a usa para o benefício de Arton?*

***2)** Compreendo que elfos não podem ser paladinos, mas bem que a deusa Glórienn poderia aceitar paladinos. O que acha disso, amigo necromante?*

***3)** Como faço para colocar asas angelicais em um personagem?*

***4)** Caro Vladislav, quais são as intenções de Raven Blackmoon com a Loriane?*

***5)** Quando André Vazzios desenhará um pôster do Paladino?*

Vinícius Barbosa Pinto de Melo, Piraí/RJ

1) Vinícius, basta lembrar que as amostras dessa tal tecnologia no mundo de Arton são extremamente rãras, sendo que as mais avançadas — por assim dizer — vêem do nobre valkariano Lorde Niebling, cujas máquinas e peças e construtos nem sempre parecem alcançar o desempenho esperado. Arton é um mundo rico em magia, coisa centenas de vezes mais confiável que essa tal tecnologia. Por que deveríamos nos arriscar a utilizar essa técnica nova, ainda muito recente na história de nossa civilização, ao invés de usarmos o que já sabemos que funciona? Além do mais, o Grande Mestre Talude tem como missão propagar as artes arcanas para o bem de todos. Em uma conversa, ele me disse que achava a tecnologia um tanto perigosa, pois já havia visto mundos onde ela teria sido usada de forma mesquinha e inconseqüente. Por isso ele não incentiva muito o seu desenvolvimento por aqui.

2) Sua pergunta esbarra em duas questões envolvendo a cultura e a mentalidade élfica. Primeiro, a criação dos paladinos e seu papel diante de um deus ou de sua religião estão ligados culturalmente à história dos humanos. Por assim dizer, seria como se o guerreiro santo que combate o mal e que recebe poderes divinos de seu patrono fosse uma criação dos humanos. Nós, seres humanos, temos mentalidade e emotividade necessárias para se criar um paladino.

Em outras raças, não apenas os elfos, mas os anões, os halflings, os centauros e até mesmo goblins, hobgoblins e outros, existem campeões defensores — mas que não são paladinos e não possuem os mesmos poderes e obrigações dos mesmos. Futuramente, esse assunto será melhor abordado nas páginas da revista TORMENTA.

3) Se você estiver perguntando quanto a regras de jogo, é relativamente simples. Em sistemas como o **3D&T** e **GURPS,** o personagem pode ter asas facilmente, bastando pagar o valor em pontos que o sistema indica. Em **AD&D** possuir asas não é tão simples, geralmente resultado de alterações mágicas, artefatos ou simplesmente quando o personagem é um membro das raríssimas raças aladas de Arton abertas a jogadores. No **Sistema Daemon** —recentemente anexado ao nosso mundo — existem suplementos descrevendo personagens anjos e demônios, de onde o Mestre pode retirar as regras que achar condizentes com a sua campanha.

4) Essa questão é muito complicada de se analisar com as parcas informações que todos

temos a respeito do assunto. A reclusa maga Raven Blackmoon é conhecida por seus planos e maquinações, só descobertos quando seus objetivos são alcançados — ou seja, tarde demais. Sinceramente, não sei dizer em que o relacionamento com a gladiadora Loriane pode ser de utilidade para a maga, mas só posso ter a desconfiança de que a meio-elfa mais famosa de Valkaria não se beneficiará com ele, no final.

5) Um pôster do Paladino? Curioso, esse é um dos primeiros pedidos específicos que temos para que o artista conhecido como Vazzios desenhe o Paladino. Colocaremos junto com as respectivas pilhas de pedidos para que ele faça um pôster de Niele, Lisandra, Odara, Loriane, minha filha Petra, Lenora, Tork, James K e outros.

Tormenta 3E

Quando a DRAGÃO BRASIL anunciou o lançamento de um cenário baseado em seus antigos materiais (os quais eu adorava), quase acampei na banca. Adorei ***Tormenta****. Meu sistema favorito é* ***AD&D****, mas mesmo assim comprei a segunda edição logo que ela chegou. Também acompanho as revistas DB, HOLY AVENGER e TORMENTA a cada lançamento, sem perder nenhuma.*

Recentemente adquiri o ***Tormenta 3E****. Adorei o tratamento, mas o conteúdo... sinceramente. Na minha opinião a Daemon resolveu pegar um cenário famoso e adaptar para seu próprio sistema de jogo, mas sem ter o conhecimento necessário. Parece que eles não sabiam NADA sobre Arton!*

1) *As regras do* ***Sistema Daemon*** *estão um pouco contraditórias: na página 14 dizem que um mago acrescenta um Ponto de Magia por nível. A tabela na página 141 confirma isso. Mas no texto da página 107 diz que um mago de* ***Tormenta*** *acrescenta dois pontos de Magia por nível, diferente de* ***Arkanun****. Qual está certo?*

2) *O kit bardo deveria ter pelo menos 1 Ponto de Magia, não estou certo?*

3) *A ficha de Kersley Woodleg foi incluída no capítulo Malpetrim. Tudo bem. Mas pelo que eu saiba Kersley participou da saga do Disco dos Três, que ocorreu há 88 anos atrás! O que isso significa?*

4) *Acho que ocorreu um erro no desenvolvimento do mapa que se refere às redondezas de Triunphus: algumas Fazendas de Tabaco dos Halflings aparecem ao sul da cidade, mas o reino dos pequeninos fica ao norte...*

5) *É verdade que Arbestus encontrou um Demônio do Fogo nas Montanhas Uivantes (uma montanha de "gelo")?*

6) *A aventura-solo "Aprendiz de Feiticeiro" (HA#15) diz que as matas próximas de Malpetrim se chamam Floresta de Darkwoods. Mas o mapa dos arredores diz que ali existem os Bosques de Allihanna e de Farn.*

7) *Como pode Mxyzplk ser um anão "bardo" e com magia (o que contradiz a segunda pergunta)?*

8) *A Daemon parece nem ao menos saber que as partes rubras do mapa são Áreas de Tormenta: os pântanos de Tyzzis, Ryadd, Odaliss e Tyrana aparecem todos DENTRO de Áreas de Tormenta!*

9) *Sempre se disse que o lado norte de Arton não é conhecido. Então o que são as Geleiras do Grande Norte? Como eles chegaram lá?*

10) *Por acaso os magos do Conselho dos Seis de Vectora são iguais? Pelo menos as estatísticas de* ***3D&T*** *são quase todas idênticas...*

Fora isso, o livro é excelente. Produção nota 10, sem falar de que o cenário Tormenta não perdeu seu charme e encanto. Espero apenas que a Daemon e a DB nos ajudem a resolver estes problemas.

Maury Abreu, e-mail

1) Sendo Arton um mundo com magia mais poderosa que a Terra medieval, o correto é a segunda opção: magos de Arton têm 2 Pontos de Magia por nível.

2) Não necessariamente. Bardos são aventureiros conhecidos por seu talento musical e conhecimento sobre assuntos diversos — nem sempre por sua habilidade mágica. Mas é muito comum que bardos sejam capazes de usar magia.

3) Pode significar duas coisas: ou esse cidadão tem algum parentesco élfico e a conseqüente capacidade de viver muito tempo, ou então alguém cometeu um lamentável erro...

4) Embora a maioria das fazendas halfings realmente se concentre ao norte, elas também existem espalhadas em muitos pontos de Hongari.

5) Isso é pouquíssimo provável, uma vez que não existem "Demônios do Fogo" em Arton — e muito menos nas Uivantes. Só pode ser invenção de alguém desinformado...

6) Bosques de Allihanna é um outro nome para a Floresta de Darkwoods. Os habitantes locais preferem o primeiro nome; aventureiros em busca de perigo preferem o segundo.

7) Temos aí uma EXCELENTE pergunta!

Como pode Mxyzplk ser um anão "bardo" e com magia?

8) E não eram bons lugares para visitar. Nem antes, e muito menos agora...

9) Ninguém nunca esteve no Grande Norte — ou, pelos menos, ninguém nunca voltou. Os sábios teorizam que o Grande Norte seja gelado baseados no clima frio de Tamu-ra, antes de sua destruição pela Tormenta. É apenas uma suposição. A única área gelada CONHECIDA em Arton são as Uivantes.

10) Como ocorre com quase todos os outros NPCs de **3D&T** em **Tormenta 3E**, esses magos têm Focus incorretos.

Martelo da Discórdia

Sou Siegfried, o guerreiro banhado pelo invencível sangue do dragão. Estou de passagem aqui em Arton, este estranho mundo onde vivem homens-verdes, dragões são comuns e grande parte dos habitantes são covardes, fazendo serviços de mulheres.

Vim para resgatar o ítem mágico de meu deus Thor, o martelo Mjolnir, roubado por um tal de "Maestro Ascensão" enquanto Ele descansava em um plano de existência paralelo no qual vive uma aranha em forma de homem. Durante minhas buscas encontrei um estranho ser de aparência rústica, indagando sobre um servo do bem com armadura de papelão.

Como ele não aparentava ser maligno (nem benigno... na verdade, parecia um idiota), me senti na obrigação de lhe dar a localidade do único guerreiro com armadura de papelão por aqui. Que é a Paladina.

Espero que não se importe, mas ele deve chegar em breve. Espero ter sido de valia.

Rafael "Siegfried" Borges, e-mail
ilovebluemary@zipmail.com.br

Minhas desculpas, Sig, mas você foi mais uma vítima de uma tradução errada. O "Martelo Mjolnir" possuído por Mestre Arsenal é, na verdade, o Hammer of Thunderbolts ("Martelo dos Trovões") que aparecia no **DM's Guide** do **AD&D 2ª Edi-**

ção. É uma arma mágica comum, enquanto o martelo de Thor — o verdadeiro Mjolnir — é um artefato único, muito mais poderoso. Contudo, devido a um erro de tradução no **AD&D** da Abril Jovem, o Martelo dos Trovões recebeu o nome de Mjolnir.

Arma e Armadura de Allihanna podem ser consideradas Magias Iniciais?

E mais: você não está enganado apenas sobre o martelo. Desde quando a Paladina, uma clone produzida por mim (e graças à intervenção de Katabrok, um certo bárbaro não muito brilhante), é um GUERREIRO?! Acredito eu que entrou muito sangue de dragão em seus olhos. Você talvez precise daqueles interessantes itens conhecidos como óculos!

Mas... um momento! Você disse que informou seu paradeiro para um "ser de aparência rústica" que "parecia um idiota"...

WYNNA E TENEBRA! VOCÊ FALOU COM KATABROK?! AQUELE BÁRBARO IMBECIL ESTÁ VINDO PARA CÁ?!

Onde guardei aquele pergaminho de teleporte?

Mago em Dúvida

Salve! Salve! Grande Necromante! Parabéns pela nova revista! Melhor seria se fosse mensal.

Aqui estão algumas dúvidas que tenho em minha campanha:

***1)** No livro básico de **Tormenta**, a magia Invocação da Fênix exige Fogo, Ar e Luz. Mas diz também que pode ser usada também por Paladinos. Como isso é possível, se Paladinos só podem ter Focus em Água e Luz?!*

***2)** Quais poderes os druidas podem usar?*

***3)** Arma de Allihanna e Armadura de Allihanna podem ser consideradas Magias Iniciais?*

***4)** Pode-se usar Arma de Alihanna com Focus 5 em Água, e depois Aumento de Dano, o que faria minha Força aumentar MUITO?!*

***5)** Paladinos da Justiça podem usar Arma Especial Sagrada, sendo que nas restrições e obrigações é dito que eles não podem usar itens mágicos, e Arma Especial é considerada uma arma mágica?*

***6)** Se meu Mestre está usando a Academia Arcana em sua campanha, eu certamente poderia dizer que prefiro me ausentar durante uma ou duas aventuras para ficar treinando na Academia. Como isso funcionaria? Posso ganhar Experiência por NÃO participar de aventuras?*

Fmbrothers, e-mail

1) Isso foi um lamentável erro. Paladinos não podem usar essa magia.

2) Pelo custo de 2 pontos por Clericato (Allihanna, Deusa da Natureza), druidas recebem 1 ponto de Focus, podem falar livremente com animais e jamais se perdem em lugares selvagens. Eles também podem ter qualquer magia permitida para seus Focus e suas exigências.

3) Normalmente não. Mas, para druidas, o Mestre bem que poderia abrir uma exceção.

4) Sim, isso é possível. Poderia aumentar o dano de sua Força em até +8d, com certeza algo notável. Mas é também arriscado. Leva 2 turnos para preparar (um para lançar cada magia), consome a bagatela de 10 PVs (deixando você beeeem fraquinho, devo avisar), e nem todo mundo consegue fazer.

O custo para ser capaz de realizar esse combo seria de 2 pontos por Clericato, 4 pontos por Água 5 (um deles já foi ganho com Clericato), e 3 pontos para R3 (afinal, você precisa ter mais de 10 PVs). Total: 9 pontos. Mesmo em uma campanha de alto poder, com personagens de 12 pontos, parece muito para uma manobra que você só pode realizar em lugares com vida natural (Arma de Allihanna não funciona em cidades e outros terrenos estéreis).

5) Em **3D&T**, uma Arma Especial provoca dano como se fosse mágica, mas não é necessariamente um item mágico. É uma arma "criada por energias superiores", sejam elas sobrenaturais ou tecnológicas. Um sabre de luz de Star Wars não é mágico, mas É uma Arma Especial — capaz de causar dano em criaturas vulneráveis apenas a magia. Uma Arma Especial pode ser "especial" simplesmente por ter sido forjada com extraordinária perícia, mas sem nenhuma magia na própria arma. Portanto a resposta é sim, Paladinos da Justiça podem possuir Arma Especial.

6) Isso não parece muito justo com os outros jogadores, não acha? Para merecer esses pontos, o Mestre deveria rolar uma aventura-solo com você na Academia, para verificar se você passa nos testes. Uma opção mais rápida e prática seria rolar um teste de Habilidade para cada aventura em que esteve ausente, estudando ou treinando: você ganha 1 Ponto de Experiência para cada nível de diferença entre sua Habilidade e o resultado da rolagem (um mago com H4, ao rolar um 2, ganha 2 pontos). Acrescente 1 ponto extra ao total (que só pode

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

As primeiras edições das DRAGÃO BRASIL

DB #1 a #49 • R$ 2,00 cada

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO!

Edição comemorativa. Acompanha a primeira edição do livro básico de TORMENTA.

DB #50 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento PANTEÃO.

DB #54 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento Temporada de Caça.

DB #58 • R$ 5,00

Edição comemorativa. Acompanha o Manual 3D&T.

DB #60 • R$ 6,00

As edições mais recentes da DB

DB #51 a #59 • R$ 4,00 cada*

DB #61 a #71 • R$ 4,90 cada

*exceto as edições #54 e #58

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio:	
Até 8 revistas	
SP/Interior	3,00
Outros Estados	3,50
De 8 a 25 revistas	
SP/Interior	5,00
Outros Estados	5,50
Acima de 25 revistas consulte nossos preços pelo telefone	

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849 2266 • 3849 1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

BANHO DE SANGUE

A maior HQ de fantasia medieval produzida no Brasil pode ter um fim súbito e trágico para uma de suas mais queridas heroínas...

www.holyavenger.com.br

HOLY avenger

Todos os meses nas bancas